

Joueurs : 6 - 24 (3 joueurs mini par équipe, 2 équipes minimum)

Temps : 10-15min

! Mes idées du jeu son mélanger ça peut parler des armes et ensuite des captures et après du commencement de la partie, etc...

ShootFlag est un jeu qui mélange le principe du QuakeCraft et du CTF (Capture The Flag). J'ai eu l'idée du jeu et xMalware l'avais développer pour un serveur malheureusement n'est plus disponible donc

Le jeu est inédit. Le but du jeu, utilisé des armes (fusils et des bombes spéciales) pour pouvoir capturé les 10 drapeaux répartis sur la map.

L'arme par default serait un baton de blaze non enchanté qui lance des balles de neige une par une, tu as un chargeur de 30 balles et après tu dois recharger l'arme en snick. La deuxième arme serait un baton de blaze enchanté qui lance 3 balles à la fois mais attendez la deuxième arme ne peut être obtenu que pendant 30 secondes après que l'équipe adverse ait attrapé un drapeau.

La principale d'obtention de la deuxième arme (au final, ce n'est pas une deuxième arme c'est juste que le baton de blaze s'enchant pendant 30 secondes) est d'aider l'équipe perdante pendant 30 secondes pour les avantageux un peu. L'équipe qui capture un point n'obtient pas la deuxième arme seulement l'équipe qui n'a pas capturé le drapeau, si les deux équipes capturent un drapeau en même temps (dans un délai de 5 secondes) l'obtention de l'arme enchantée n'est pas accordé à aucune équipe ou aux deux équipes.

Pour capturer un drapeau (point) le joueur doit rester pendant 20 secondes dans un rayon de 5 blocs environ s'il y a deux personnes dans le rayon de 5 blocs la vitesse diminue à 10 secondes. En gros, une personne dans le rayon = 20 secondes (1 seconde par personne), 2 personnes dans le rayon = 20 secondes (2 secondes par personne), les drapeaux s'identifie avec la couleur de l'équipe et les drapeaux sont visibles par des balises. Si un adverse rentre dans le rayon de 5 blocs du drapeau le capture ce mets sur pause, si la personne qui capture le drapeau meurt, l'adverse qui la tuez commence la capture à 20 secondes. Pour éviter le campagne la capture du drapeau est désactivé pendant 15 secondes après qu'une personne la capturé.

Le commencement de la partie, pendant 30 secondes, les joueurs ont un aperçu de la map aérienne (de haut) pour voir l'emplacement des drapeaux plus facilement. Les joueurs sont ensuite tp par équipe dans un endroit aléatoire pour éviter le spawnkill. Si une équipe capture un drapeau la personne de la même équipe qui meurt respwan dans les environs du drapeau capturé le plus proche. Pendant 2 secondes le joueur est invisible et ne peut pas tiré avec son arme ou ses bombes.

Lorsqu'une personne meurt, il est automatiquement en gamemode 3 dans le corps de la personne qui la tuez pendant quelques secondes après il est automatiquement tp au drapeau le plus proche de sa mort si l'équipe n'a pas de drapeau, il est tp aléatoirement dans la map.

La vie des joueurs. Chaque joueur possède 10 cœurs chaque tire réussie avec le baton de blaze enlève 2,5 de coeurs le baton de blaze enchanté enlève 5 de coeurs.

Pour gagner la partie c'est simple, il faut obtenir le plus de drapeaux juste cas la fin du temps impartit.

L'emplacement des drapeaux pour éviter que les joueurs campe aux drapeaux dès le début de la partie il faut que les spawns des drapeaux soit aléatoire au début de la partie.

Concernant les bombes il faut qu'il y hâle diverses bombes , explosives, freeze, nausée, aveuglement.

Bombe explosif #1, cause des dommages aux joueurs de 4 cœurs (gratuit)

Bombe explosif #2, cause des dommages aux joueurs de 6 cœurs (payent)

Bombe Freeze, empêche le joueur de bouger pendant 5 secondes et permet aux attaquants de lui tiré dessus. (payent)

Bombe feu, rend le joueur en feu pendant 3 secondes mais lui enlève 3 cœurs par secondes total 9 cœurs (Payent)

Bombe nausée, rend la nausée au joueur pendant 4 secondes. (payent)

Bombe aveuglement, rend aveugle le joueur pendant 2 secondes. (payent)

Après d'autres bombes ou avantages peuvent être donnés à un joueur ou une équipe.

Comme aveuglement pendant 4 secondes de tous l'équipe etc lorsqu'une personne obtient x drapeaux etc.

Toutes les bombes sauf l'explosif #1 est payent à l'unité. 10 badcoins pour une bombe, limité à 2 bombes par type par partie. Donc 2 bombes explosifs, 2 bombes freezes, il ne peut pas obtenir plus de 2 bombes par type dans la même partie.

On peut vendre un kit bombe achetable à 100 badcoins pour 5 utilisations, etc.

Concernant les succès, je vous fais confiance.

Je pense que j'ai tous dit