

Minecraft Mod Challenge

? Concept général

Un mod qui transforme Minecraft en **hub de mini-jeux compétitifs**, jouable en solo ou en multijoueur (LAN/serveur). Le joueur choisit un défi via un menu, une partie démarre avec ses propres règles, son timer et son scoring, et un classement s'affiche à la fin.

L'idée : réutiliser les mécaniques vanilla de Minecraft (craft, exploration, combat) comme base de mini-jeux courts et rejouables, façon "party game".

? Mini-jeux

1. Craft Speedrun

- **Objectif** : être le premier à crafter un item cible (ex: diamond pickaxe, elytra...) depuis un monde fraîchement généré.
- **Règles** : item imposé aléatoirement (ou piochable dans une liste), timer visible, inventaire vidé au départ.
- **Scoring** : temps chronométré, classement des joueurs/parties.
- **Variantes** : - *Item mystère* : l'item cible n'est révélé qu'au lancement. - *Craft imposé en chaîne* : une liste d'items à crafter dans l'ordre. - *Ressources limitées* : biome ou zone restreinte.

2. Guess the Item / Block

- **Objectif** : deviner un item ou bloc à partir d'un indice donné par un autre joueur (ou généré par le mod).
- **Mécanique** : un joueur "maître du jeu" (ou le mod) affiche un indice (silhouette floutée, son du bloc, texture zoomée, recette partielle), les autres proposent une réponse dans le chat ou via un GUI.
- **Scoring** : points selon rapidité de la réponse, bonus pour bonne réponse au premier indice.
- **Variantes** : - *Mode équipe* : un buzzer pour répondre en premier. - *Indices progressifs* : l'indice se précise toutes les 5 secondes (moins de points si on attend).

3. Bingo

- **Objectif** : compléter une grille (3x3 ou 5x5) d'objectifs avant les autres.
- **Contenu de la grille** : items à obtenir, avancements à débloquent, mobs à tuer, structures à visiter.
- **Règles de victoire** : ligne, colonne, diagonale, ou grille pleine (configurable).
- **Scoring** : premier à valider une condition de victoire, ou score cumulé en temps limité.
- **Variantes** : - *Bingo synchronisé* : tous les joueurs ont la même grille (lockout bingo). - *Bingo dynamique* : la grille se régénère à chaque case validée.

3. Blind/Deaf/Mute

- **Objectif** : Finir le jeu avec un joueur muet, un sourd et un aveugle

?? Partie technique

Choix de plateforme

- **Forge** ou **Fabric** pour un mod client+serveur complet (accès plus profond aux mécaniques du jeu).
- **Alternative plugin Paper/Spigot** si on veut rester serveur-only et compatible sans installation côté client.

Architecture proposée

- `ChallengeManager` : gère le cycle de vie d'une partie (start/stop/reset), le timer, le classement.
- Interface `Minigame` (ou classe abstraite) implémentée par chaque mini-jeu (`CraftSpeedrun`, `GuessTheItem`, `Bingo`) avec des hooks `onStart()`, `onEnd()`, `onEvent()`.
- `GameSession` : état d'une partie en cours (joueurs, scores, temps restant).

Événements Minecraft à écouter

- `PlayerJoinEvent` / `PlayerQuitEvent` — gestion des participants.
- `BlockBreakEvent` / `BlockPlaceEvent` — pour le Craft Speedrun et le Bingo.
- `PlayerAdvancementDoneEvent` — objectifs de type advancement.
- `EntityDeathEvent` — objectifs de type kill.
- `InventoryClickEvent` — crafts et items obtenus.

UX / Interface

- GUI (inventaire custom) pour choisir le mini-jeu et voir les règles.
- Affichage du timer et du score via **scoreboard** ou **action bar**.
- Config en YAML/JSON pour définir les listes d'items, grilles de bingo, durée des manches.

Commandes envisagées

- `/challenge start <jeu>` — lance une partie.
- `/challenge join` / `/challenge leave` — rejoindre/quitter.
- `/challenge stats` — voir le classement.

? Idées bonus

- Thèmes saisonniers (grilles de bingo spéciales Halloween, Noël...).
- Power-ups temporaires pendant les speedruns (vitesse, night vision).
- Mode équipe avec score partagé.
- Replay/leaderboard persistant entre sessions.

Revision #9

Created 9 August 2026 12:56:49 by Hugo

Updated 27 August 2026 13:04:49 by Hugo