

Minecraft n'est pas parfait. Mais la communauté peut l'aider à se rapprocher de la perfection. J'ai beaucoup d'idées, les autres en ont beaucoup. Et même si tu n'en as pas, tu peux toujours commenter les idées des autres.

 : source
 lié à [...]

COMMUNICATION

Pour augmenter le rp quelle que soit la situation : jeu solo, cinématique de map, communication sur un serveur...

- **Entités** identique au porte-armure mais **possédant l'apparence de Steve ou Alex**.

 Commande modifiant la **position des membres des joueurs** et (facultatif) leur donnant un mouvement

Syntaxe proposée : /body {membre} {position} [mouvement vers une autre position]

exemple pour un coup de pied : /body left_foot ~ 75

- Certains mouvements sont activables avec des touches du clavier (rire, lever son bras, demander de venir, faire "non", faire "oui"...); tandis que d'autres sont incorporés au jeu (écarter une liane, nager, ouvrir un coffre, utiliser l'établi, l'alambic, le four...)

- En plus du skin, des fichiers "expressions" qui permettent un changement rapide du skin. Par exemple, le fichier chargé de la tristesse pourrait fermer les yeux et faire

apparaître un pixel bleu. 

Ils s'activent automatiquement lors de certaines actions (chuter : peur), mais on peut les activer manuellement.

Liste des expressions et des antécédents nécessaires à leur activation :

sourire	gagner un objet, réchapper d'une mort éventuelle (explosion, chute...)
rire	éviter une première flèche, voir un ennemi mourir
tristesse	voir un allié mourir
peur	se faire frapper par surprise, se faire tuer, faire une longue chute
sérieux	lors d'un combat
douleur	perdre des PV
colère	après douleur

COMBLER UN VIDE

Pourquoi y a pas un bloc plus résistant que l'obsi et moins que le bedrock ? Pourquoi les coffres sont si faciles à voler ? Pourquoi on peut pas personnaliser la direction d'une boussole, pour une map "chasse au trésor", ou tout simplement pour gérer plusieurs bases ?

Tout cela manque à Minecraft.

- **Longue-vue**

or ; vitres

Permetts de **zoomer** si clic droit. Pourrait exister en plusieurs variantes : nocturne, thermique (on voit les entités)...

//on peut faire ça avec Optifine, donc ça serait sympa de laisser les Vanilla le faire aussi.

- **Serrure**

fer : difficilement cassable / diamant : incassable

Verrouille une porte ou un coffre.

//tag {Lock: ""} en survie : utile pour les survies multi où l'on se faisait voler ses affaires en deux secondes

- **Bâillon** (objet équipable sur le slot.head) :

laine

Lorsqu'on l'équipe (clic droit vers une entité, si pas d'entité sélectionnée, est équipé sur le joueur) **supprime les sons émis par une entité**. S'il est mis sur un joueur, celui-ci ne pourra **plus écrire dans le chat**.

//tag {Silent: 1b}, mais en survie et pour les blocs, afin de ne plus entendre le vacarme infernal d'un élevage, d'une machine...ou d'un joueur.

- **Feu éternel**

netherrack + poudre de blaze

Ne s'éteint jamais.

//Pour les mappeurs qui veulent garder DoFireTick=1 sans utiliser le netherrack.

- **Obsidienne compacte**

8 Seaux de lave, 1 fiole d'eau au milieu

Bloc extrêmement **long à casser**. Il ressemble à de l'obsidienne, mais en plus compact (d'où sa recette et son nom)

//il manquait un bloc plus résistant que l'obsi (et moins que le bedrock ;-)), pour construire des barricades.

- **Portée**

Les outils frappent **plus loin**. Cela pourrait être un enchantement, ou alors une simple variable qui serait affectée par le matériau et le Damage de l'outil.

//économise des déplacements pour les joueurs avancés, facilite la construction, permet aux serveurs de personnaliser les armes...

- **Bloc magnétique**

redstone ; fer

Attire une boussole de calibrage identique (les calibrages se font par clic droit)

//pour les joueurs ayant plusieurs bases ; et le maps "carte au trésor"

FACILITER LES COMMANDES

/rewind ou /cancel c'est comme Ctrl Z. Ça annule la commande précédente et évitera des catastrophes

-> assez difficile à implémenter mais tbh ce serait cool

/delete command_block {Command_in: /summon zombie ~~~} =supprimer le command_block dont la commande est de faire apparaître un zombie

Pourquoi ne peut-on pas écrire: /setblock ~~~ **lit**lever pour que le levier soit activé? Et pour décider la direction du piston, Npiston pour qu'il soit orienté vers le nord, Spiston pour le sud, Episton pour l'est et Wpiston pour l'ouest (west en anglais.) pour qu'il soute vers le haut, Upiston pour up et le bas, Dpiston pour down

Un bouton dans l'interface du bloc de commandes qui permet de dupliquer ce command_block. La prochaine fois que le joueur posera un bloc de commandes, il aura la même commande que celui d'avant.

Je ne sais pas si on peut déjà mais sinon si on écrit /setblock ~~~ minecraft:frame {item:dirt}, un cadre va apparaître avec un bloc de terre dedans

- **Bloc d'activation**

(uniquement pour les op)

Peut **activer un chunk**, un **système cb** et/ou un **système redstone**.

//pour continuer l'exécution de commande même si le joueur est loin.

- Pouvoir appliquer "**infinité**" à **tous les objets** (boule de neige, potions...)

//remplace le système de "si Joueur n'a pas de potion dans son inventaire alors donner potion à Joueur" qui est très utilisé dans les maps

- **Renommer un bloc de commande** après sa pose pour savoir ce qu'il contient (exemple : "téléportation vers la salle 3"), voire **ajouter une icône**.

//aide au classement et à l'explication des systèmes

- **Tags personnalisant l'arc**

//pour les maps de combat personnalisé

- **Transmettre les tags quand un objet est transformé** (ex : bucket->water_bucket)

//actuellement, les tags sont effacés, et c'est dommage

- **Extraire des tags vers un objectif** (ex : rotation du regard du joueur), et utiliser la valeur de cet objectif (ex : créer une flèche dont la rotation est celle de la tête du joueur)

//remplace une série de /scoreboard pl set ... 1 {tag} pour des applications multiples : poses de blocs à longue distance, armes à feu...

- **Chaînes de caractères**

// principalement pour pouvoir faire interagir le client (=un joueur sur un serveur) avec des cb (ex : nom d'équipe, titres/description personnalisés), sans devoir faire appel à des plugins.

Pas besoin de command_blocks pour de certaines commandes comme obtenir des têtes personnalisées. (credit à Mael)

Lorsqu'on trouve de la neige et qu'on la détruit, elle devient soumise à la gravité. Mais si on a Silktouch, on récupère de la neige tapée et donc ne tombera pas

ESTHETIQUE

Minecraft est moche. Et pas seulement à cause du cubisme et du pixel art.

Animaux inutiles pour décorer: papillons, oiseaux, chenilles, grenouilles, cervidés... Bref, plus d'animaux. Ce n'est pas assez vivant sinon!

Il y a des particules d'écriture galactique lorsqu'on enchante quelque chose avec une enclume

Arbres tropicaux sur les plages (palmiers, bananiers, cocotiers etc.)

- **Feu** : le briquet produit des **particules d'étincelles** lorsqu'on l'utilise, et le bloc de feu n'apparaît que sur les blocs inflammables (sur les blocs non-inflammables, les étincelles jouent le rôle de l'ancien feu)

- **Toiles d'araignée** : animation lorsqu'un joueur est dedans

- **Eau** : plus claire, effets de vagues et de courant

- **Vent** : la pluie, les arbres et les herbes se penchent, les arbres perdent leurs feuilles 🏠

- **Minerais, objets fabriqués avec ces minerais** : effet scintillant

- **Blocs en reliefs** : le coffre, la balise et l'alambic sont magnifique. Pourquoi ne pas donner également du relief au :

- four (la grille en profondeur)

- je sais pas

RENFORCER LE GAMEPLAY

Une armure en diamant, c'est plus résistant qu'une armure en fer. Une armure en fer, c'est plus résistant qu'une armure en cuir. Une armure en cuir, c'est plus résistant que pas d'armure.

Sincèrement, je pense qu'on peut rendre ça plus amusant.

- **Cultures** : La pluie fait pousser les plantations plus rapidement, elles meurent si elles n'ont pas assez d'eau, meurent si ont trop d'eau, meurent si on les coupe trop tard... on pourrait aussi ajouter des **nuisibles (rats)** détruisant les récoltes de temps à autre si on ne les combat pas

- 🔗 Du coup, le stockage devra être revu :

Grain, carotte, pomme de terres... : **silo**

Outils, armure : porte-armure (d'ailleurs ça serait bien de pouvoir faire un porte-outil à la manière des supports de katana)

Nourriture cuisinées, oeufs, sucre : placard

Autres : coffre

Quand on casse un cactus, il y a une petite probabilité d'obtenir du lait.

Du silex peut être utilisé comme une pioche. C'est très long de miner avec mais ça a une durabilité infinie. Comme ça, si on tombe au fond d'un trou, qu'on pas de blocs ou de pioches pour en récupérer, on a juste à trouver du gravier et espérer obtenir du silex!

• **Marques d'abandon** : les matériaux se dégradent, par ex. des planches ayant subi la pluie se couvriront de mousse. Le joueur devra donc trouver des herbicides/vernis pour éviter que sa maison devienne moche, voire soit détruite.

(note : désactivable à la création du monde pour éviter que ce soit trop chiant)

Cela sera également utile pour les mappeurs qui seront contents.

Liste des dégradations : - Mousse

- Poissons d'argent

- Fissures

- Salpêtre

- Champignons

- Toiles d'araignée

Le casque en diamant donne un effet de night_vision, le plastron donne de la force, les jambières donnent un effet de vitesse et les bottes donnent du jump boost

-> pkp pour l'instant les différents ores sont un peu inutiles

LES AJOUTS SYMPAS, MAIS QUI NE SONT PAS NECESSAIRES

Je serais hypocrite de dire qu'un bloc rapidement combustible est nécessaire...mais quand même ce serait cool.

Lorsqu'on pêche on ne regarde pas toujours le bout de notre canne à pêche donc s'il pouvait y avoir une vibration quand il y a un poisson qui mord, ça serait cool et ça prendrait 2 secondes à ajouter credimael

Les « barrières » (blocs invisibles) ont un contour rouge pour mieux les voir credimael

Quand on met un livre enchanté sur un pupitre, on voit la description de l'enchantement credimael

Coffre dans un bateau

On pourrait placer un coffre, un tonneau, une boîte de shulker, un coffre de l'ender etc. Pour le transporter. (credit à Mael)

• **Mannequin d'entraînement**

Se crafte comme un porte-armure, mais avec de la laine aux emplacements vides.
Il a une barre de vie, **peut prendre des coups** (il devient alors rouge, comme une entité normale) et **subir des effets** (potions, feu, noyade, recul...) , et se droppe quand il "meurt".

Il peut être placé sur un cheval ou un cochon sellé.

//permets de calculer rapidement la puissance des armes et des armures, utile pour les tutoriels de map

Villages

Certains villageois peuvent apparaître sur un cochon et si on échange avec le villageois jusqu'au dernier échange, on récupère la selle du cochon et peut-être le cochon aussi (credit à Mael)

Combustible

La poudre de feu peut être posée comme de la redstone, et s'enflamme très rapidement. Elle peut également être posée sur des joueurs/entités afin de maximiser la brûlure d'un briquet.

Pouvoir colorer les torches avec du colorant (credit à Mael)

● TRACES

Les outils cassent de la même façon que les armes (càd par clics successifs, et pas en maintenant), et du coup **les fissures ne disparaissent pas** si on lâche le clic.

Par exemple, si je clique avec ma hache en diam, une fissure apparaît sur le bois, et y reste.

Si je reclique, le bois sera détruit.

//plus RP : par ex, lors d'un combat, le sol portera la trace des coups

🔗 Les joueurs laissent des traces de pas lorsqu'ils ne sont pas accroupis, ce qui permet de les pister.

● PLUS D'ARMURES :

◦ bonnet, gilet et chaussettes : faits en **laine**, ils sont déclinables dans les mêmes couleurs que l'armure teinte,.

◦ **masques** de mobs, qui permettrait de ne pas se faire attaquer et/ou d'augmenter une capacité (mêlée : zombie, arc : squelette, tnt : creeper, briquet : blaze, porc : régénération...)

◦ on a les bannières et les boucliers, alors on VEUT les **tabars** !

● ajouter les **médaille**

● **Toutes les armures** peuvent être teintées 🔗 l'armure en diamant devient blanc-transparente au lieu de bleu.

● **Shulker** : lors d'un clic droit le joueur disparaît, ne laissant qu'une *shulker box* le contenant. Lorsqu'un autre joueur posera ladite boîte (ou que l'item est détruit), le joueur réapparaîtra comme il était.

● Plantes hostiles

Ressemble à une plante double normale (tournesol, rose...), mais **attaque le joueurs par surprise**, ce qui demanderait donc un grand sens des réflexes
Elles peuvent pousser le long des murs des constructions (qu'elles soient générées naturellement ou viennent du joueur), et peuvent détruire certains blocs (état délabré des temples, par exemple). [🔗 insecticide](#)

??? Leur comportements diffèrent selon la plante de départ :

Rosier hostile

Immobilise le joueur et inflige des dégâts de contact, comme l'enchantement "Epines"

Tournesol hostile

Le jour, ils se nourrissent de soleil, mais la nuit ils tournent la tête vers le joueur et aspirent son énergie vitale de façon invisible

- **Ortie**

Blesse les joueurs **marchant** dedans, peuvent être mangés en soupe avec un bol.

[🔗](#) si l'ortie est générée dans l'eau, elle prendra une texture d'anémone

- **Herbe médicinale**

Soigne légèrement les joueurs marchant dedans, soignent beaucoup si consommées.

- **Ver**

Equivalent du **poisson d'argent**, mais avec la **terre**.

Butin : lui-même, permet d'augmenter les chances d'attraper du poisson.

- **Rapace**

Attaque les moutons, les poules et les joueurs en fonçant vers eux, puis en les emportant dans les airs. Après ~ 50 m d'ascension, ils commencent à grignoter la proie, ce qui lui fait perdre des PV.

En toute logique, si le rapace est tué, il lâche sa proie.

Si le joueur donne de la nourriture au rapace, celui-ci le lâchera et ne l'attaquera plus tant qu'il ne sera pas de nouveau affamé.

Butin : plumes, beaucoup d'xp

//il n'y a pas d'ennemis volants dans mc, et c'est bien dommage

NOUVELLES STRUCTURES

- **Diviser les structures en deux groupes** : les "**isolées**" (manoir, donjon, epave...) et les "**liées**" qui **communiqueraient entre elles** (ex : rivière->moulin->cascade).

De cette façon, les joueurs voulant profiter des structures pourront jouer à mc comme à un RPG d'exploration, en suivant les chemins.

Groupes :

-isolées

-contemporaines (villages, chateaux, ports)

-peuple souterrain (mines, forge)

- **Epave**

Une structure sous-marine trouvable avec une carte au trésor.

Elle contient des villageois zombie. S'ils sont guéris, ils commerceront avec des échanges correspondants, soit :

Marchand des colonies : cacao, canne à sucre, pastèque, pomme de terres, acajou, teintures...

Marin : poisson, canne à pêche...

Un coffre se trouve dans la cabine du capitaine. Il contient une boussole, une carte, un livre et de la chair putréfiée.

• Rivières souterraines

Elles permettent des voyages rapides en bateau. Certaines d'entre elles débouchent dans une forge souterraine.

• Forges souterraines

Se trouvent au croisement entre de la lave et de l'eau : le sol est en obsidienne, et une enclume est présente. volcansllon : ici sont toutes les idées à développer

-algues

-corail

-méduses

-pieuvre qui attaque !

-améliorer les grottes

-feu pas aléatoire

-volcans

[p]Gold, stick, Glass bottle. When right-click, trigger a zoom.[/p] [p]This is all.[/p] [p]Or not, if the glass-bottle contains a potion, it will change the vision :[/p] [p]All potions : adds a colour filter to the vision (health potion -> pink filter)[/p] [p]Speed : more zoom[/p] [p]Slowness : less zoom[/p] [p]Water breathing : can see through water[/p] [p]Night vision : srsly ? You don't need my help.[/p] [p]Healing : can see[/p] [p]Luck : See[/p]