

QUIZZ EN ÉQUIPES

Suggestion de règles

JOCELYN APPROVED

Pour avancer dans les diapositives, utilisez votre souris (clic gauche)

INTRODUCTION

L'idée du quizz en équipes est venue on ne sait comment (mais sûrement sur le forum :-D), il y a un certain temps. Tous les anciens ont beaucoup réfléchi, les nouveaux ont apporté autant de pierres à l'édifice.

Un soir, le 16 mars 2006, nous avons pris deux heures pour parler avec Jocelyn afin d'établir les grandes lignes des règles.

Ce diaporama est une version bêta, qui reprend l'ensemble ou presque, de ce qui a pu être dit au sujet du quizz en équipes.

Il se veut être le plus clair possible, bien qu'il soit long et comporte beaucoup de texte, j'en suis conscient. C'est à mon avis un mal nécessaire pour que tout le monde puisse bien comprendre le principe général.

Ces règles ne sauront bien sûr être définitives, et chaque personne, membre ou non du quizz est invitée à laisser des suggestions, des commentaires dans le forum prévu à cet effet.

COMMENTAIRES GÉNÉRAUX ET LÉGENDE

- Les commandes spécifiques à IRC apparaissent en **vert**. Les variables des commandes apparaissent en **vert-bleu**. Elles sont **vert prairie** si elles sont facultatives.
- Pour des raisons de lisibilité, l'ensemble des commandes spécifiques au robot de quizz apparaissent en **violet**. Les variables des commandes apparaissent en **rose**. Elles sont **orange** si elles sont facultatives.
- Les pseudos des joueurs, inscrits en **bleu**, sont les lettres de A à Z.
- La correspondance avec une suggestion de Mantis est indiquée par son numéro : **201**
- Une modification réalisée est rayée ~~en rouge~~.

1. BASES

1.1. Login sur le robot de quizz

1.2. Equipes publiques, équipes privées

1.1. LOGIN SUR LE ROBOT DE QUIZZ

1.1.1. FONCTIONNEMENT

- Pour s'inscrire, il faut passer par le forum : en effet, l'inscription au quizz est groupée avec celle du forum. Toutefois, il est parfaitement possible de ne pas participer au forum en étant inscrit au quizz.
- Pour se connecter, il faut envoyer **!login pseudo mot_de_passe** à Odin en privé
- On peut se déconnecter en utilisant la commande **!logout** en privé.
- La zone membres est disponible sur le site du quizz : <http://www.quizzz.net/membres/>

1.1.2. UTILITÉ

- ~~265~~ Permet d'éviter toute commande **!nick** : le robot associe le pseudo IRC au joueur identifié et repère automatiquement les changements de pseudo IRC.
- **99** Classement « Panthéon » pour les membres où tous les points modes et réseaux confondus sont cumulés.
- **112** Logout automatique qui permettrait de savoir si un joueur est actif ou non.
- **264** Permet d'éviter de se faire « piquer » son pseudo. Si le bot repère un joueur qui fait **!nick pseudo** où pseudo est un joueur enregistré, il renverra « Changement de nick impossible : pseudo est un joueur enregistré. ».
- ~~263~~ Il faudrait voir si l'on donne le droit de supprimer un compte aux joueurs.

1.1.3. LE SITE DU QUIZZ « VERSION 2 »

- ~~Création d'une zone membres où l'on s'identifie avec son pseudo et son mot de passe du bot et où l'on peut régler tous les paramètres associés~~
- **262** Possibilité de transférer les énigmes dans cette zone ce qui laisse plus de possibilités (moins limité par rapport au forum, possibilité de travailler directement en « énigmes mini site », clarté augmentée)

1.2. EQUIPES PUBLIQUES, EQUIPES PRIVÉES

INTRODUCTION

Chacun des membres du quizz peut avoir plusieurs équipes privées. Pour participer à une équipe privée, il faut être inscrit dans l'équipe ou obtenir l'autorisation de jouer de la part d'un responsable.

Toutefois, afin que tout joueur non inscrit dans une équipe puisse jouer, il existe 10 équipes publiques. N'importe qui peut jouer pour ces équipes. Pour chaque partie, Odin donne le nom d'une ou plusieurs équipes publiques qui joueront pour la partie. Libre à chacun de se mettre dans une équipe donnée ou de laisser le robot choisir (plus de précisions sur le début de partie plus tard dans le diapo, partie 2)

1.2.1. EQUIPES PRIVÉES 159

L'équipe privée est créée par un membre du quizz avec la commande `!newteam` ou par le panneau de contrôle des équipes, dans la zone membres.

`!newteam nom_de_l'équipe` 108

Le joueur qui crée l'équipe devient le chef d'équipe et a ainsi accès à la gestion de cette équipe, il peut à partir de la zone membres ou via les commandes associées : 282

- Valider l'inscription d'un joueur à l'équipe (`!inscrire pseudo équipe`) 298
- Inviter un joueur à rejoindre son équipe (`!inviter pseudo équipe`) 299
- Désinscrire un joueur de l'équipe (`!delplayer pseudo équipe`) 300
- Autoriser un joueur non membre à jouer avec l'équipe pour la partie (`!autoriser pseudo équipe`) 301
- Nommer des co-chefs d'équipe (`!cochef pseudo équipe`) et définir lesquelles des quatre commandes ci-dessus ils pourront effectuer à la place du chef d'équipe [le réglage se fait pour chaque cochef]. (`!teamset inscrire équipe pseudo on/off ; !teamset inviter équipe pseudo on/off ; !teamset autoriser équipe pseudo on/off ; !teamset delplayer équipe pseudo on/off`) 303
- Nommer un nouveau chef à sa place (`!newchef pseudo équipe`) 304
- Supprimer l'équipe (`!delteam nom_de_l'équipe mot_de_passe`). 305

A noter que les commandes **!teamset**, **!delteam**, **!cochef** et **!newchef** sont réservées au chef d'équipe après qu'il se soit identifié en privé.

Une commande/fonctionnalité permet de d'autoriser tous les joueurs d'une équipe à utiliser la commande **!autoriser**. 407

1.2.2. SUPPRESSION DES ÉQUIPES PRIVÉES

Les équipes inactives sont supprimées aussi, au bout d'un temps à définir (dans la même idée que les suppressions de profils de joueurs inactifs dans le classement du mode individuel). Les équipes privées qui ne contiennent qu'un seul joueur doivent cependant être supprimées plus rapidement que les autres équipes inactives. 306

Un chef peut aussi décider de fermer son équipe. Pour cela, l'équipe ne doit plus contenir aucun membre autre que le chef. 409

Ces équipes restent dans le classement selon les règles de suppression ci-dessus. Etant vides, personne ne peut jouer pour elles.

Un joueur peut rouvrir l'équipe. Il devient alors chef de cette équipe qui est à nouveau active. 410

1.2.3. EQUIPES PUBLIQUES 158

Les équipes publiques sont ouvertes à n'importe quel joueur, membre ou non, inscrit à une équipe privée ou pas.

Il existe 10 équipes publiques, toutes ne sont pas forcément qualifiées pour chaque partie (c'est fonction du nombre de joueurs). Un [sujet sur le forum](#) vous permet de proposer les noms des 10 équipes publiques.

Il n'y a pas de chef d'équipe dans les équipes publiques.

Pour plus d'information sur ces équipes et sur leur fonctionnement, je vous renvoie au déroulement du début de la partie, partie 2.1. de ce diaporama.

1.2.4. GÉRER LES ÉQUIPES AUXQUELLES JE PARTICIPE

Chaque joueur peut gérer sa participation à différentes équipes. Il peut à partir de la zone membres ou via les commandes associées : 183 283

- Demander l'inscription à une équipe (!jointeam nom_de_l'équipe) 307
- Quitter une équipe (!quitteam nom_de_l'équipe) 308
- Répondre à l'invitation d'un chef d'équipe (!repinvite oui/non) 309

2. DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

2.1. Début de partie

2.2. Le déroulement du jeu

2.3. Fin de la partie, classements

2.1. DÉBUT DE PARTIE

2.1.1. ACTIVATION DU MODE PAR EQUIPES

Dans un premier temps, le mode par équipes ne doit pas être actif tout le temps. On peut imaginer deux cas de figure :

- Le mode par équipes n'est activé que si un op est présent , à ce moment là un vote pour le mode 2 entraîne un notice aux ops du salon.
- Le mode par équipes n'est activé que si un membre est présent et actif (on peut repérer l'inaction d'un membre grâce au logout automatique, voir partie 1.1.2).

Dans ces deux cas de figure, un membre et/ou un op peut (normalement) guider les joueurs qui ne connaissent pas vraiment le mode par équipes.

Ensuite, une fois que les reflexes sont acquis par la plupart des joueurs, le mode par équipes peut être activé tout le temps, comme tout autre mode de jeu.

2.1.2. SÉLECTION DU THÈME DE JEU

En début de partie, le bot choisit un thème de jeu en fonction des différents votes reçus.

2.1.3. FORMATION DES ÉQUIPES

La formation des équipes suit les règles générales suivantes :

- **Tout joueur doit être réparti dans une équipe.**
- Le nombre de joueurs dans chaque équipe n'est pas forcément le même.
- Un joueur jouant dans une équipe publique doit pouvoir rejoindre une équipe privée à laquelle il est inscrit à tout moment.

Ainsi, on peut donc jouer, même avec un seul joueur présent, d'autres pouvant arriver en cours de partie. De même, on peut jouer même s'il ne reste plus qu'un seul joueur : tant pis pour ceux qui sont partis.

Odin va d'abord sélectionner aléatoirement les équipes publiques qui seront utilisées pour la partie. Le nombre d'équipes sélectionnées dépend du nombre de joueurs présents sur le salon. A priori, on peut imaginer le tableau suivant.

| Nombre de joueurs | Nombre d'équipes publiques |
|----------------------------------------------------|----------------------------|
| De 1 à 10 | 3 |
| De 10 à 20 | 4 |
| De 20 à 30 | 6 |
| Au-delà, par tranche de 10 joueurs supplémentaires | +1 |

Un certain temps est ensuite laissé aux joueurs pour se répartir dans les équipes (1 minute à 1 minute 30 me paraît raisonnable). Plusieurs possibilités s'offrent à eux :

- **Jouer pour une équipe privée dans laquelle ils sont inscrits :**
 - Soit **automatiquement** : si **!defteam** a été utilisé, le joueur est placé dans l'équipe qu'il a sélectionnée par défaut.
 - Soit en **sélectionnant l'équipe** qu'ils veulent utiliser avec la commande **!team Nom_de_l'équipe**.
- **Jouer pour une équipe privée dans laquelle ils ne sont PAS inscrits** : il faut alors demander au chef d'équipe ou à un co-chef d'équipe (si il en a le droit) d'être allié à l'équipe pour la partie. Ceci se fait par l'utilisation de la commande **!autoriser pseudo équipe**, si la personne qui l'utilise est connectée sur Odin.

- **Jouer pour une équipe publique précise** : avec la commande **!team Nom_de_l'équipe** en veillant à bien choisir une des équipes sélectionnées pour la partie par Odin.

Les joueurs restants sans équipe au bout du délai imparti sont répartis dans les équipes publiques restantes. Odin doit faire en sorte de ne laisser personne seul dans son équipe.

A partir de ce moment, les équipes sont fixées et ne peuvent plus changer, sauf dans le seul et unique cas déjà cité de connexion à une équipe privée à laquelle le joueur est membre : a ce moment là, il suffit d'utiliser la commande **!team Nom_de_l'équipe**. Les points acquis avant le changement d'équipe ne sont pas transférés dans ce cas là. Les changements impossibles après le début de la partie sont donc : « Publique à Publique », « Privée à Publique » et « Privée à Privée ».

La partie peut alors démarrer.

Remarque : Afin d'éviter toute triche, Odin doit associer chaque nom de joueur et/ou IP à l'équipe à laquelle il participe, et ce afin d'éviter qu'on l'on puisse changer d'équipe en faisant un part/join.

2.2. DÉROULEMENT DE LA PARTIE

REMARQUE

Je ne vais pas détailler le déroulement complet de la partie. Vous connaissez le mode individuel, je considère que ce n'est pas la peine.

Je vais seulement mettre en évidence les principales différences entre le mode par équipes et le mode individuel. C'est donc assez difficile d'être complet. Si vous voyez un point qui peut poser problème et qui n'est pas traité ici, n'hésitez pas à [m'en faire part](#) et je le rajouterai.

2.2.1. RÉPONDRE À UNE QUESTION

Les questions sont posées exactement de la même façon que dans un mode individuel. Le premier joueur qui donne la bonne réponse fait gagner les points à son équipe.

N'importe quel joueur peut répondre à n'importe quelle question (il n'y a pas de « tour de rôle »).

2.2.2. LES POINTS PAR QUESTION

Ce qui ne change pas, c'est que l'on gagne toujours entre 0 et 1 point par question.

Comme sur le mode individuel, le nombre de points attribués décroît en fonction du temps de réponse, du nombre de réponses tentées par les joueurs de l'équipe. Ce qui est spécifique au mode de jeu par équipes est que le nombre de points décroît d'autant plus vite qu'il y a de joueurs qui jouent dans l'équipe, et ceci afin de ne pas défavoriser au classement une équipe où 2 personnes jouent qui ferait face à une équipe où 8 personnes jouent.

Par exemple (chiffres non conformes) :

- Une équipe avec 10 joueurs répond en 10 secondes : 0,7 points
- Une équipe avec 2 joueurs répond en 10 secondes : 0,85 points

2.2.3. COMMANDE !REVOLT

La commande **!revolt** continue à marcher de manière individuelle, chacun pouvant l'utiliser un nombre de fois limité par partie.

2.2.4. PRENDRE UNE PARTIE EN COURS

Un joueur arrivant en cours de partie en mode par équipes dispose de 30 secondes pour choisir une équipe privée pour laquelle il est autorisé à jouer, ou l'une des équipes publiques qui jouent la partie. Ses réponses sont prises en compte dès qu'il a rejoint une équipe.

Au bout de 30 secondes, et sans action de sa part, il est automatiquement envoyé dans une des équipes publiques au hasard. De la même manière qu'expliqué précédemment, il peut se connecter à une équipe privée au-delà de ce temps et à condition qu'il y soit membre.

2.3. FIN DE LA PARTIE, CLASSEMENTS

2.3.1. FIN DE PARTIE

La partie se termine lorsqu'une équipe a donné 30 réponses correctes. Les classements et records sont alors mis à jour.

La spécificité du mode par équipes est que les équipes et donc les classements sont communs à tous les réseaux !

FAISABILITE
A VERIFIER

On peut alors lancer une nouvelle partie de manière tout à fait classique : voter pour un thème, un mode et lancer le quizz.

2.3.2. CLASSEMENTS

Sur le site du quizz, les classements, statistiques et records disponibles pour le mode normal sont tous disponibles pour le mode par équipes.

Toutefois, on peut imaginer certaines fonctionnalités supplémentaires pour le mode par équipes :

- La participation de chaque joueur au classement de son équipe
- Le classement général des équipes privées
- Le classement général de tous les joueurs dans le mode par équipes, sans considération d'équipes.
- ... et d'autres idées [à proposer](#) !

3. MODIFICATIONS A RÉALISER SUR LE SITE DU QUIZZ

3.1. Dans la zone membres

3.2. Hors zone membres



3.1. DANS LA ZONE MEMBRES

- Il faut considérer la gestion des équipes côté joueur et côté chef d'équipe (voir partie 1.2) **183**
- Etre informé par mail des différentes actions liées au mode de jeu par équipes. Voir ce [sujet du forum](#).
- Rechercher une équipe parmi celles existantes
- On peut imaginer la création d'une page sur le site ou d'un sujet sur le forum pour que chaque équipe se présente.

3.2. HORS ZONE MEMBRES

- La mise en place des règles, bien entendu.
- Un mode d'emploi pratique à destination des débutants, qui puisse être consulté très rapidement afin de pouvoir commencer la partie correctement (c'est ce qui me paraît le plus sensible : réussir à sélectionner le bon mode, le bon thème et se placer dans la bonne équipe, privée éventuellement).

CONCLUSION

Voilà ! Vous finissez cette présentation. A l'heure où j'écris ces lignes, il m'aura fallu 678 jours pour réussir à pondre ce diaporama. C'est lent, je sais. Et ce n'est qu'un premier jet, je l'ai déjà dit et répété !

Maintenant, c'est pour moi l'étape la plus intéressante : la réaction face à ce cadre de départ, et, bien sûr, toutes les idées qui, j'en suis sûr, vont fuser.

Un forum est dédié au Quizz en équipes, n'hésitez pas à l'utiliser à fond. Je mettrai à jour le diaporama aussi souvent que possible.

Ensuite, c'est la programmation, par Jocelyn. Et après, le test. Deux autres étapes clés, sans quoi ça ne marche pas non plus. Et une occasion de plus de le remercier de tout ce qu'il fait pour son quizz !

En espérant jouer, en équipes, avec vous le plus vite possible !

Le 24 janvier 2008

Tecsomane