

Championnat Estival Pédézédien IV

2016

FAQ PRÉLIMINAIRE

Quel est le but du jeu ?

Arriver au bout des 6 semaines de jeu en obtenant le plus de points possible.

Quelles sont les récompenses ?

Pour la deuxième année consécutive, nous avons la joie d'avoir comme partenaire Nyutor, qui tient une petite boutique sur AlittleMarket, pour sa gentillesse et sa générosité car sans elle rien de tout cela n'aurait pas pu être possible. Et nous vous encourageons vivement à aller faire un tour sur sa boutique ! Elle le mérite ! ;)

Pour le 1er :

- Deux badges, un de Link Zora et un de Link Goron.
- La carte qui a le même visuel que le badge (carte 10x15cm)
- Et potentiellement un fanart format A5 aquarelle

Pour le 2e :

- Les deux badges + cartes.

Pour le 3e :

- Un badge et une carte de l'autre visuel.

Note : Les lots sont susceptibles d'être modifiés, mais ce sera toujours en partenariat avec Nyutor. Rassurez-vous la qualité des lots sera toujours au top.

À qui s'adresse ce jeu ?

Tout fan de la saga motivé par plusieurs semaines de Zelda (n'hésitez donc pas à en parler à vos connaissances).

Pour participer, il faudra néanmoins s'inscrire sur le site, en y acceptant la charte que voici :

« Je m'engage au cours du CEP à jouer le jeu dans les conditions évoquées dans les règles. Je m'engage à ne pas provoquer de manière agressive un autre participant ou organisateur. Je

m'engage à ne pas trouver ni de failles permettant de réduire la difficulté d'un challenge, sauf autorisation dans l'énoncé dudit challenge, ni de failles permettant de hacker le site Internet. »
N'oubliez pas que s'inscrire ne signifie pas obligatoirement participer durant tout l'été, le but est avant tout de s'amuser et il est tout à fait possible de ne participer qu'à une seule manche. De même, vous pouvez nous inscrire même si le jeu a déjà commencé. Vous participerez donc à partir de la manche suivante.

Quels jeux pourrai-je retrouver ?

LOZ, AOL, ALTTP, LA + LA DX, OOT + MQ + 3D, M'sM + 3D, OOA, OOS, TWW + HD, TMC, FSA (solo uniquement), TP + HD, PH (solo uniquement), ST, SS, ALBW et TFH.

Quels jeux ne seront pas de cette édition ?

Les versions non-officielles, les spin-off, les versions bêta, les versions non PAL ni NTSC, FS, FSA (mode multi "Bataille de l'Ombre"), Zelda WII U.

Pour ceux qui se demandent pourquoi le futur Zelda sur WII U fait partie de la liste des jeux exclus : c'est tout simplement parce qu'une question aurait pu porter sur une information (interview, trailer) et que nous tenons à respecter le choix de certains à ne pas vouloir en connaître trop sur le jeu avant sa sortie. No spoil.

Qu'est-ce que je n'ai pas droit de faire ?

L'utilisation de glitches, de failles/tricherie, codes AR (action replay), permettant de vous faciliter un challenge.

L'utilisation de « savestates » ou sauvegardes rapides si vous jouez sur émulateur si celles-ci vous facilitent le challenge.

Puis-je éventuellement contester si l'occasion se présente ?

Vous n'êtes pas d'accord avec nous pendant la correction ? La contestation est bien évidemment possible ! En revanche, si nous vous donnons le droit de protester, il faudra le faire de manière argumentée, et respectueuse. Toute contestation non légitime ou agressive ne sera pas considérée.

LES NOUVEAUTÉS DU CEP 2016

- Vous l'aurez sûrement remarqué si vous êtes ici, mais il y a un changement de lieu. Dorénavant, il y a un site flambant neuf complètement dédié à ce CEP.

- Le site apporte des nouveautés à lui seul. Les réponses seront directement à inscrire sur le site. Plus de MP ou mail.
- Les deadlines seront très strictes. Les autres années, nous acceptons les retardataires de quelques minutes. Et vu que cela se passe par le site, une machine ne se dit pas "oh mince il est un peu à la bourre j'accepte quand même". Les organisateurs ou technicien ne modifieront pas le site pour vous. Nous ferons exception seulement si la raison évoquée nous paraît assez justifiée et prévenue à l'avance.
- La dernière nouveauté est une mauvaise nouvelle ? Pour compenser, la prochaine en est une bonne. Vous pouvez changer vos réponses autant de fois que vous voulez avant la deadline. Pour rappel, on ne pouvait revenir sur ses réponses dans les éditions précédentes.
- La manche 3 et la manche 4 se verront séparées d'une pause de trois semaines.
- Au revoir les équipes, cette fois le jeu redevient principalement individuel. Des défis/duels en équipe vous seront néanmoins proposés.
- Les manches n'auront plus de thèmes comme l'année dernière, afin de vous offrir un plus grande diversité dans les challenges.
- Suite à de nombreux abus les années précédentes, il ne sera plus possible de parler en privé sur Skype aux organisateurs. Si vous avez vraiment quelque chose à leur demander en dehors du CEP, passez par un autre moyen. Mais sachez qu'ils ne répondront pas si c'est à propos du CEP.
- Les organisateurs changent. Au revoir, Midna 63 et Linkorange. 😊 Place à Twil_Aura, Benoit et Twilight-Blade ! Ptit Link change de statut pour devenir le technicien du CEP.

Ce sera tout. C'est déjà pas mal, non ?

DÉROULEMENT DU CHAMPIONNAT

Le jeu dure six semaines, réparties de fin juin jusqu'à fin août. Concrètement les épreuves s'étendent du mardi 28 juin au lundi 29 août. Étant donné une absence d'organisateur, il y a une coupure entre la manche 3 et 4. Pas de manche entre le mardi 19 juillet et le lundi 8 août. À l'issue de ces six semaines, le joueur ayant amassé le plus de points remporte le championnat et un cadeau.

À l'instar des précédentes éditions, l'émulation est autorisée pour étendre votre cercle de jeux afin que vous puissiez participer au maximum de challenges.

Chaque joueur aura un capital de 5 points en début de jeu. Les challenges vous permettent d'en gagner et aussi d'en perdre. La perte de points sera équivalente à la valeur du challenge. Concrètement, vous prenez une question à 3 points, vous échouez à répondre juste (ou vous ne répondez pas), vous perdez 3 points. De même que les précédentes éditions, les épreuves seront

gratifiées de 1 à 5 points en fonction de la difficulté du challenge. Vous pourrez choisir autant de challenges que vous le voulez dans la limite de 8 par manche.

Les organisateurs vous proposent la plupart des challenges. Mais l'un des duels dépendra des joueurs et sera soumis à la validation/invalidation des organisateurs avant d'être envoyée au joueur adverse. Nous invitons également toute personne ayant des idées (énigmes, défis, questions, duels) à nous les envoyer à l'adresse e-mail mentionnée plus haut.

LES RÈGLES

ÉNIGMES

Là encore, trois énigmes à la difficulté variable vous seront proposées chaque semaine. Elles seront réparties en trois catégories :

La catégorie « Imagée » : Énigmes visuelles.

La catégorie « Grille » : Énigmes composées de mots ou de lettres, sans phrase, selon une suite logique.

La catégorie « Père Fouras » : Énigmes en vers avec des rimes.

L'interprétation des énigmes étant différente d'un individu à un autre, surtout dans la catégorie « Père Fouras », nous sommes ouverts à toute discussion concernant vos réponses si elles peuvent correspondre également.

QUESTIONS

Chaque semaine 3 questions vous seront proposées, à la difficulté variable (faciles, moyennes, difficiles). Votre objectif ? Répondre juste évidemment ! Cette année, elles se déclinent sous trois catégories :

La catégorie « Activité » : Il s'agit d'un petit jeu qui peut prendre différentes formes : textes, parcours... Mais sans image centrale. Une question sera posée à la fin de l'activité.

La catégorie « Flash » : Il s'agit ici d'une question de rapidité. Chaque joueur devra convenir d'une date où il pourra être disponible sur Skype, Discord ou autre avec l'un des organisateurs. À cette date, une question soit relativement facile ou avec plusieurs choix de réponse sera posée. Mais vous aurez un temps imparti (d'une durée variable selon la difficulté) pour réfléchir et répondre à cette question donnée !

La catégorie « Extrait » : Un extrait appartenant à un jeu Zelda vous sera dévoilé sous forme de texte, image, musique, vidéo, ... Vous devrez déterminer d'où il provient.

DÉFIS

Les défis regroupent les challenges à réaliser « in-game » : battre un record, tuer un ennemi avec des restrictions, réaliser un parcours, etc. L'occasion pour nous de mettre en pratique votre habileté après avoir fait chauffer vos neurones ! :-)

Ils se divisent eux aussi en trois catégories :

La catégorie « Solo » : Dans ce défi, vous êtes seul à réaliser le défi proposé.

La catégorie « It's dangerous to go alone, ... » : Un défi à réaliser à deux, avec un partenaire au choix (si celui-ci est d'accord, bien sûr). Vous ne pourrez pas choisir deux fois le même partenaire, durant tout le CEP.

La catégorie « ... Take this partner! » : C'est la même chose qu'un défi de catégorie « It's dangerous to go alone, ... », mais vous n'avez pas le choix de votre coéquipier.

Chaque performance devra être accompagnée d'une preuve, sous forme de photo ou vidéo (selon la nature du défi), pour être acceptée par les organisateurs.

DUELS

Chaque semaine, nous vous proposerons 2 duels. L'existence d'un 3e duel dépendra entièrement de vous.

Afin d'augmenter la difficulté et mettre du piment à la partie, il n'y aura pas la possibilité de refuser un duel lancé par un joueur adverse (sauf si vous n'avez pas accès au jeu en question, évidemment). Vous aurez donc tout intérêt à attaquer les autres ! ;-)

Si les joueurs ne réalisent pas le duel, tous perdront le nombre de points que vaut le duel. En cas d'égalité, les joueurs ne perdent ni gagnent aucun point.

Nous aurons donc trois catégories de duels que voici :

La catégorie « Contre Yoda, qui a dit : » : Dans cette catégorie, deux joueurs s'affrontent sur le duel proposé.

Le joueur qui aura la meilleure performance gagnera le nombre de points indiqué, l'autre joueur perdra le nombre de points indiqué.

La catégorie « To everybody, ... » : Dans cette catégorie, tous les joueurs qui ont choisi ce duel s'affrontent entre eux. Plus il y a de participants, moins il est facile de remporter ce duel. Mais attention, s'il n'y a qu'un joueur qui prend le challenge, il n'a plus qu'à réaliser le défi et c'est gagné pour lui !

La catégorie « ... it's a secret! » : Dans cette catégorie, vous devrez imposer un challenge à un autre joueur sur un thème imposé. Après validation du challenge par les organisateurs, la deuxième équipe devra obligatoirement réaliser le challenge, sous peine de perdre des points.

De même que pour les défis, vous devrez apporter une preuve (photo, vidéo) de votre performance.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Chaque manche a une durée de 7 jours. Tous les mardis, à 8 heures, les 11 challenges de la semaine vous seront révélés sur le site. Une copie par mail vous sera également envoyée dès 9 heures. Vous aurez jusqu'au mercredi, 23h59, pour transmettre vos choix aux organisateurs via le

site, sachant que vous ne pourrez pas sélectionner plus de 8 challenges. Si vous prenez le duel de catégorie « ... it's a secret! », vous devrez également envoyer votre proposition de duel par mail du mardi au mercredi 23h59, jusqu'à ce qu'il soit jugé valide par les organisateurs. Passé ce délai, aucun duel « ... it's a secret! » ne sera accepté.

Enfin, il vous restera jusqu'au dimanche, à 23h59, pour donner vos réponses et preuves de réussite. La correction s'effectuera le lundi.

Récapitulation du planning :

Mardi : Début manche à 8h00 sur le site, récapitulatif des challenges sous forme de mail à 9h00.

Mercredi : Sélection des manches et proposition du duel pour la catégorie « En garde ! » jusqu'à 23h59 par mail

Jeudi : Découverte des duels, toutes catégories confondues, à minuit sur le site

Dimanche : Envoi des réponses avant 23h59 sur le site

Lundi : Correction / repos.