

Game design document préliminaire

Rédacteurs (co-auteurs pour attribution) :

Sylvain Meddah (contact meddahsylvain@gmail.com)

Thomas Iwaszko (contact tiwaszko@gmail.com)

Remerciements :

Nous remercions Rémy van Craynest pour sa contribution dans l'élaboration du concept de jeu présenté et sa participation aux réflexions avant écriture.

Propriété intellectuelle :

Cette œuvre est mise à disposition du public par ses rédacteurs sous licence
Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions 3.0 France

Pour voir une copie de ladite licence,

visitez <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/fr> ou écrivez à
Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.

Date de publication de la version initiale :

08/06/2017

Format de la version initiale :

Portable Document Format, 23 pages

Support de diffusion initial :

site personnel de Sylvain Meddah, URL :

<http://meddahsylvain.wixsite.com/gamedesigner/professional-projects>

site Web hébergé par la société Wix

Wix.com Inc. 500 Terry A François Blvd San Francisco, CA 94158, USA.

Game design document préliminaire

Partie 1 – description générale	2
Mécaniques	2
Esthétique	3
Technologie	3
Histoire	3
Partie 2 – éléments de gameplay	3
Boucles de jeu	3
Combat	3
Mission PvM	4
Raid	4
Tournoi PvP	4
Objectifs secondaires	5
Détails du système de combat	5
mise en place	5
Entrée en combat	5
Pendant Combat	6
Mort	6
Acquisition de moyens	6
Compétences et expériences	6
Equipements	8
Économie virtuelle	9
Comment gagner des pesos ?	9
Les commerçant	9
Les pépites d'or	10
Voyager	10
Inventaire et échange	10
Combattre en raid	10
Partie 3 – expérience utilisateur	11
Début de partie	11
Modes de jeu	11
Exploration	11
Combat	12
Commerce	13
Les factions	14
Partie 4 – Diagrammes des modes	14
Partie 5 – réserve d'idées	15
Factions	18

Partie 1 – description générale

Le jeu envisagé est un jeu *multijoueur*, plongeant le joueur dans un univers mexicain contemporain.

Ce jeu est destiné :

- aux joueurs recherchant la compétition, profil « tueur »
- aux joueurs *midcore* ayant un temps de jeu moyen de 30 minutes par jour, qui apprécient une entrée en jeu rapide (pas de client à installer / client léger)
- aux nostalgiques des jeux du type Combat RPG / Tactical RPG sortis sur SNES ou PC dans les années 90 (Chrono Trigger, Shadowrun, Fallout 1)
- plus généralement aux nostalgiques des jeux 16-bit, aimant les graphismes pixelisés et colorés ainsi que les sons *chiptune*

Mécaniques

Le but du jeu est de prouver sa supériorité en remportant des combats contre divers adversaires, pouvant être artificiels (IA) ou humains.

- pour les adversaires artificiels, on cherche à battre un ennemi au cours d'un duel (*combat 1v1*)... Le défi de niveau supérieur consiste à triompher de plusieurs combats du même type en les jouant à la suite sans récupérer de PV (ou presque).
- pour les adversaires humains, on cherche à remporter le même type de duel... Le défi de niveau supérieur consiste à remporter un tournoi à élimination directe faisant participer 4, 6 ou 8 joueurs. Dans ce contexte, les PV sont régénérés à 100% entre deux duels pour permettre l'utilisation d'avatars et de stratégies variées.

Le jeu utilise deux ingrédients en provenance des RPG *old-school* pour rendre ce défi intéressant à long terme : évolution de l'avatar (niveau, statistiques, actions) & alternance entre phase de combat et d'exploration.

Plus généralement, ces mécaniques classiques tirées RPG sont connues sous le nom de :

- motif de l'acquisition de moyens (dans notre cas : compétences, xp et équipement)
- motif de l'élimination (adversaires rencontrés via l'exploration, vaincus un à un)

L'originalité des mécaniques de jeu se trouve plutôt dans le système de combat qui se déroule en semi-temps réel (tours de jeu simultanés, durant toujours 3 secondes) et dans le choix des statistiques de l'avatar (voir Détails du système de combat).

À côté de cet objectif central, le joueur pourra s'investir dans la poursuite d'objectifs secondaires (voir Objectifs secondaires).

Esthétique

Le jeu envisagé se base sur du graphisme 2d basse résolution (pixel-art). La fausse perspective utilisée est la représentation connue sous le nom de RPG $\frac{3}{4}$. On utilise une palette de couleurs réduite pour accentuer l'effet *retro*.

On n'utilise pas de contours noirs sur les personnages, ce qui permettra de se distinguer du style "japonais" où les personnages ont parfois un air enfantin, tandis que notre projet se destine à un public plus mature.

Technologie

Le jeu se base sur les technologies du Web à savoir du PHP côté serveur (avec l'usage d'un framework maison).

Ces choix impliquent une absence de temps réel, au mieux on peut avoir des tours de jeu simultanés / du rafraîchissement régulier via la technique du *polling* avec AJAX. Le système de combat et de déplacement doivent donc être adaptés.

Histoire

Le joueur est plongé dans un monde loufoque rempli de gangs se battant entre eux. L'action se déroule quelque part au Mexique, à une époque située dans les années 80 ou 90.

Partie 2 – éléments de gameplay

Déplacement

Le déplacement est comme dans un point and click le joueur n'a qu'à cliquer pour se déplacer d'un point A à B.

Pour lancer un combat le joueur doit double cliquer sur sa cible, et rentrer en contact avec pour lancer le combat.

Boucles de jeu

Combat

La boucle de combat sera celle où le joueur passe la majorité de son temps de jeu (c'est pourquoi on l'appellera *boucle de base*).

Objectif : faire descendre les points de vie de l'adversaire en dessous de 0, en gardant sa propre valeur de points de vie positive.

Moyen : le joueur dispose de compétences qu'il s'efforce d'utiliser au moment le plus

opportun ; le joueur peut anticiper les décisions de son adversaire pour le contrer / l'affaiblir.
Contrainte : l'adversaire dispose du même objectif. Les compétences utilisables en combat ont une valeur de *cooldown* (temps de rechargement) ce qui oblige à les utiliser avec parcimonie. Le joueur doit faire un choix rapide car la durée d'un tour est limitée (3 secondes)... À défaut de décisions, c'est l'attaque de base de l'avatar qui s'applique.

Mission PvM

Une mission est simplement l'assemblage de N combats (avec N un entier ≥ 3) contre des adversaires contrôlés par IA ou remplir un objectif comme récupérer un certain objet en affrontant N ennemis.

Objectif : entrer en mission et remporter la victoire sur N adversaires à la suite, en gardant sa valeur de points de vie positive.

Moyen : le joueur dispose de consommables qu'il peut utiliser entre deux combats, et qui peuvent soit lui remplir sa jauge de vie, soit lui fournir un avantage pour le prochain combat, soit mettre son prochain adversaire en difficulté. De nouveaux consommables peuvent "dropper" suite à une victoire. Quelques exemples : Bouteille de Tequila (agit comme une potion de vie), cocaïne, cocktail molotov, etc.

Contrainte : la perte de points de vie se cumule d'un combat à l'autre, ainsi plus le nombre d'adversaires est grand, plus la mission est difficile (pour récupérer ses points de vie il faut soit aller dans une clinique ou utiliser les consommables tequila). Le nombre de consommables utilisables par le joueur est limité à 1 entre combat. La mort du joueur ou la sortie de mission font que l'objectif n'est pas atteint. En cas de nouvelle tentative, les adversaires sont régénérés.

Raid

Un raid est une suite de missions avec décor similaire, réalisables seul ou à plusieurs (jusqu'à 9 en équipe, avec un *leader*).

Objectif : réaliser K missions à la suite (avec $K \geq 1$) en gardant sa valeur de points de vie positive. Les zones instanciées de raid sont découpées en salle qu'il faut finir une à une.

Moyen : à la fin d'une mission, le(s) joueur(s) toujours en vie fait / font face à un choix : enchaîner sur une mission ou sortir avec un *loot* équitablement réparti : cumul d'expérience & pesos

Contrainte : il n'est pas possible de sortir en cours de mission, être trop ambitieux au vu de ses moyens implique donc la mort de l'avatar.

Tournoi PvP

Le tournoi consiste en une succession structurée de K combats entre adversaires humains (avec K un entier strictement positif). On tâchera de mettre en place : duel (ou Tournoi-2), Tournoi-4 et Tournoi-8.

Objectif : signaler son souhait de participer au tournoi et vaincre un à un les adversaires qui nous sont proposés.

Moyen : les connaissances du joueur lui-même, autrement dit son expertise globale du système de combat donne un avantage. Un avatar fortement développé (compétences,

équipement) donne un fort avantage. La jauge de vie de l'avatar est automatiquement remplie à 100% au début de chaque combat.

Contrainte : le tournoi est à élimination directe, ainsi une seule défaite implique l'échec. Une entrée en tournoi étant payante (pesos) le joueur ne peut pas participer indéfiniment.

Objectifs secondaires

- visiter l'ensemble de l'univers de jeu
- atteindre le "bout" du scénario en accomplissant un ensemble de missions qui sont débloquentes petit à petit suivant un enchaînement défini mais non unique (scénario non-linéaire)
- compléter son livre de compétences c'est-à-dire acquérir toutes les compétences existantes dans le jeu
- faire progresser son avatar jusqu'au niveau maximum, qui pourrait être le [niveau 90](#)
- obtenir un maximum de pesos pour atteindre la 1ère place dans un classement (aspect compétitif communautaire).
- progresser dans un classement PvP général, qui tiendrait compte des combats passés des 9 dernières semaines par exemple

Détails du système de combat

mise en place

Un joueur qui débute possède 5 compétences dans son livre de compétences, à savoir :

- **Coup puissant**
- **Vampirisme**
- **Bouclier**
- **Précision**
- **Coup Bas**

L'avatar est initialisé suivant un deck-joueur comprenant ces 5 compétences équipées. Le choix tactique pré-combat du joueur débutant est donc inexistant / déjà fait ! Ceci facilite l'entrée en jeu et l'apprentissage du joueur. Dans l'avenir le joueur va pouvoir avoir jusqu'à 9 compétences équipées.

Entrée en combat

Le joueur va devoir affronter différents types d'ennemis (PNJ) pour engager le combat le joueur "double clique" sur sa cible.

Il y a deux types d'ennemis (PNJ), les ennemis **passif** qui n'attaquent pas le joueur directement même si le joueur est vu par l'ennemi.

Et l'**agressif** qui attaque le joueur dès qu'il le voit.

Pendant Combat

Maintenant que le personnage possède des compétences et éventuellement de l'équipement, on va passer au combat qui prend une place importante dans cet univers.

Les combats se déroulent dans un système de tour par tour où chaque personnage attaque avec ses capacités.

Les compétences du joueur sont choisies au hasard parmi son deck de compétences (parmi les 9 compétences max possible)

Mort

Quand le joueur tombe à 0 point de vie pendant un combat, il meurt et est envoyé dans la clinique la plus proche, il regagne tous ses points de vie et il a une chance sur 6 de perdre un équipement.

La clinique est le seul lieu pour récupérer ses points de vie hors consommables

Acquisition de moyens

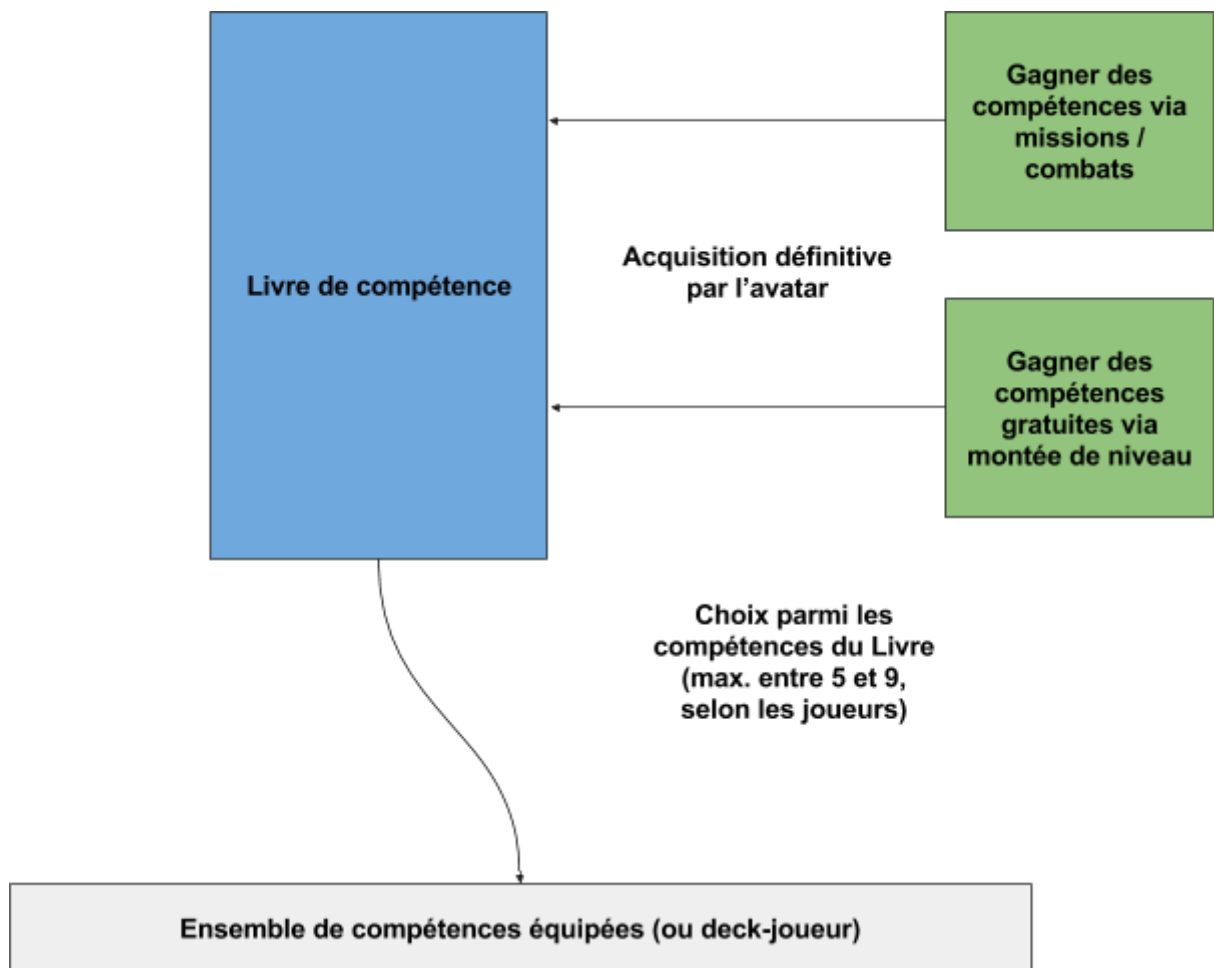
Compétences et expériences

Le joueur pourra acquérir diverses compétences au cours de sa vie de gangster. Pour débloquer des compétences, le joueur doit gagner des niveaux, qu'il gagne avec des points d'expérience au terme de combats ou en accomplissant des missions.

Une compétence peut être débloquée tout les 4 niveaux.

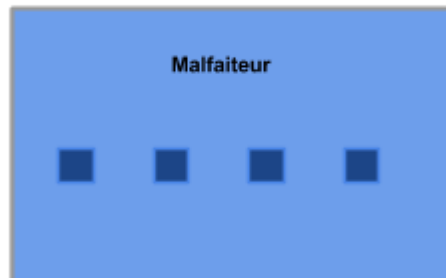
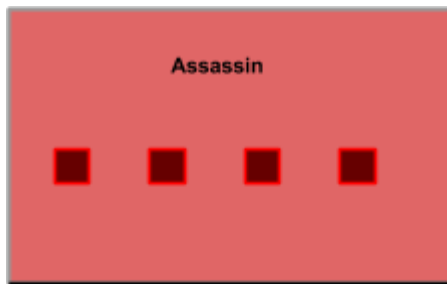
Les compétences acquises par le joueur le sont définitivement, contrairement à l'équipement qui peut être vendu/échangé. L'ensemble des compétences acquises constitue le **Livre de compétences** de l'avatar. Un des objectifs secondaires pour le joueur sera ainsi de compléter à 100% son livre de compétences.

Les points de vie et le nombre de dégâts de base du joueur sont eux aussi déterminés par les niveaux du joueur.



Le joueur peut placer entre **5 et 9 compétences** dans ses compétences équipées (ou deck-joueur). L'ensemble de ces compétences a donc une taille maximale, qui évolue au fur et à mesure du jeu (les emplacements de compétence ou "slots" seront déverrouillables, voir la partie Économie).

Les compétences sont nombreuses et diverses. Pour les classer, à chaque compétence est attribuée une couleur et une famille de compétences.



Liste des compétences (type dégât) : voir fichier séparé répertoire listings

Liste des compétences (type utilitaire) : voir fichier séparé répertoire listings

Situation du joueur vétéran

Un joueur vétéran possède normalement toutes les compétences du jeu dans son livre (acquises une par une, excepté les compétences de départ).

Il pourra équiper jusqu'à 9 compétences simultanément (après avoir déverrouillé les 4 emplacements compétence additionnels ou "slots" un par un) ce qui fait que son choix tactique pré-combat est très riche.

Attention en combat le joueur à maximum 3 compétences dite live .

Equipements

Chaque personnage peut s'équiper d'arme et d'équipement de protections différents qui modifie les bonus que peuvent avoir le personnage sur ses compétences.

Il y a différentes pièces d'équipements.

Les armes : Il y a différents types d'armes (pistolet , batte de baseball etc) qui ont des compétences d'équipement différentes. Chaque type d'arme a son propre type de compétences . Protections : [Casque, Torse , Bas]

Les équipements peuvent être achetés à un personnage non joueur ou gagner pendant une mission. Comme pour les armes il y a différents types de protections (lourde , légère etc) et les bonus sont propre à chaque type de protections.

Attention : Quand le joueur meurt, **il a une chance sur six** de perdre une pièce de sont équipements.

Économie virtuelle

Dans cette partie du document on parlera de l'économie du jeu, quel moyen vont être mis en place pour "l'équilibrer" mais aussi dans quoi le joueur va pouvoir dépenser ses **pesos**.

Comment gagner des pesos ?

Le joueur à différent moyen de gagner des pesos.

Il peut **éliminer** des personnages non joueurs et récupérer leur "équipement".

En **éliminant** les joueurs de l'autre faction (cf: Combat PVP).

Quand il finit ses **missions** (récompense de missions).

En vendant de **l'équipements** au commerçant .

Ou en échangeant des **pépite d'or** contre des pesos.

Les commerçant

Il y a différent type de commerçant.

Les vendeurs d'armes qui vende tous les types d'arme du jeu, on peut aussi leur vendre notre equipments.

Les vendeurs de protection qui vende tous les types d'armure comme pour le vendeurs d'arme il rachète notre équipement.

Les bureau de change : Avec le bureau de change le joueur peut échanger un certain nombre de pesos contre des pépites d'or ou l'inverse échanger des pépites d'or contre des pesos.

Les vendeurs illégaux

Ils vendent des stimulant , de la tequilas et tout autre consommables liés à l'univers.

- Des stimulants: donne des bonus (cooldown, dégât ..) sur certaines capacités.
- Des bombes à gaz: applique des effets négatifs à l'adversaire.
- De la tequila : redonne des points de vie au joueur.

Les pépites d'or

Avec les pépites d'or le joueur peut acheter des éléments cosmétiques pour son avatar, qui sont disponibles dans la boutique.

Le joueur peut aussi déverrouiller des "slots" (ou emplacements) pour ses compétences équipées, et ainsi équiper plus de 5 compétences à la fois (limite absolue : 9 compétences).

Pour obtenir des pépites d'or le joueur peut payer avec de l'argent réel ou échanger des pesos contre les pépites d'or (il y un taux de change entre les deux ressources)

Il peut aussi échanger des pépites contre des pesos.

Voyager

Pour se déplacer le joueur peut marcher (cf : Déplacement) ou utiliser **le taxi** qui va coûter un certain nombre de **pesos** et qui l'amènera d'une station de taxi à une autre.

Inventaire et échange

Le joueur va pouvoir vendre mais aussi échanger ses possession avec d'autre joueurs que ce soit equipments ou consommables.

Combattre en raid

Les joueurs peuvent créer un groupe de neuf joueurs maximum. Dans les zones dite raid le but des joueurs est d'aller d'une salle A à B.

En raid

Les instances de type raid se découpe en plusieurs salles, pour finir la salle les joueurs doivent aller d'un point A à B mais le chemin est rempli d'ennemis.

Dans chaque salle il y a X nombres d'ennemis avec un **objectif secondaire** (par exemple éliminer X ennemis) si un joueur du groupe **meurt** pendant la salle (tombe à 0 points de vie pendant un combat) il va avoir **trois choix** soit attendre que son groupe passe à la salle suivante pour **réapparaître** avec eux (récupération de 50% des pv), soit abandonner et être directement envoyé dans la clinique la plus proche (**retour en instance raid impossible attente de 10 minutes**), ou sinon **la mort de chaque joueurs** du raid et être envoyé directement en clinique.

Les joueurs peuvent utiliser **un consommable par salle** pour régénérer leurs points de vie. Quand les joueurs atteignent la dernière salle ils vont devoir affronter un ennemi plus fort que la moyenne (Boss) pour finir le raid.

Les combats sont solitaires donc attention à affronter le type d'ennemi qui vous correspond.

Une fois l'instance "raid" terminée un total est calculé qui comporte

- Le nombre d'objectif secondaire (un objectif réussi = 500 xp par exemple) .
- Gain d'xp si aucun joueur est mort dans la salle (si un joueur est mort dans une salle aucun gain d'xp) .
- Le gain d'xp pour le raid terminé.

Fin du combat:

A la fin d'un combat, les joueurs **partages l'expériences entre eux ainsi que l'argents.**

L'équipement est partagés par un système de besoin / cupidité(les joueurs peuvent choisir le dés ou cupidité) si le joueur choisit le besoin le jeu lance un dés en random le joueur ayant le plus gros chiffre gagne l'objet, si il choisit cupidité c'est la même chose que le besoin sauf que le besoin est prioritaire.

Partie 3 – expérience utilisateur

Début de partie

Imaginons qu'un joueur Bob fasse une partie du jeu envisagé. Il commence par créer un compte en donnant son adresse mail et un mot de passe. Ensuite, il choisit une apparence (parmi quelques apparences prédéfinies) et un nom destiné à son avatar ainsi que l'appartenance à une faction, qui le représentera dans le monde imaginaire. Ces trois choix sont irréversibles.

Son personnage apparaît au centre de l'écran, la une interface apparaît et lui explique les base(déplacement,ouverture de menu etc).

Un PNJ se trouve devant lui et lui propose une première mission.

Modes de jeu

Exploration

En mode exploration, l'action basique est le déplacement du joueur. Le joueur se déplace dans le monde virtuel via la souris. Il lui suffit de faire un clic sur le sol pour se déplacer vers la zone cliquée.

(Il peut aussi maintenir le clic gauche pour que le personnage suive la flèche de la souris)

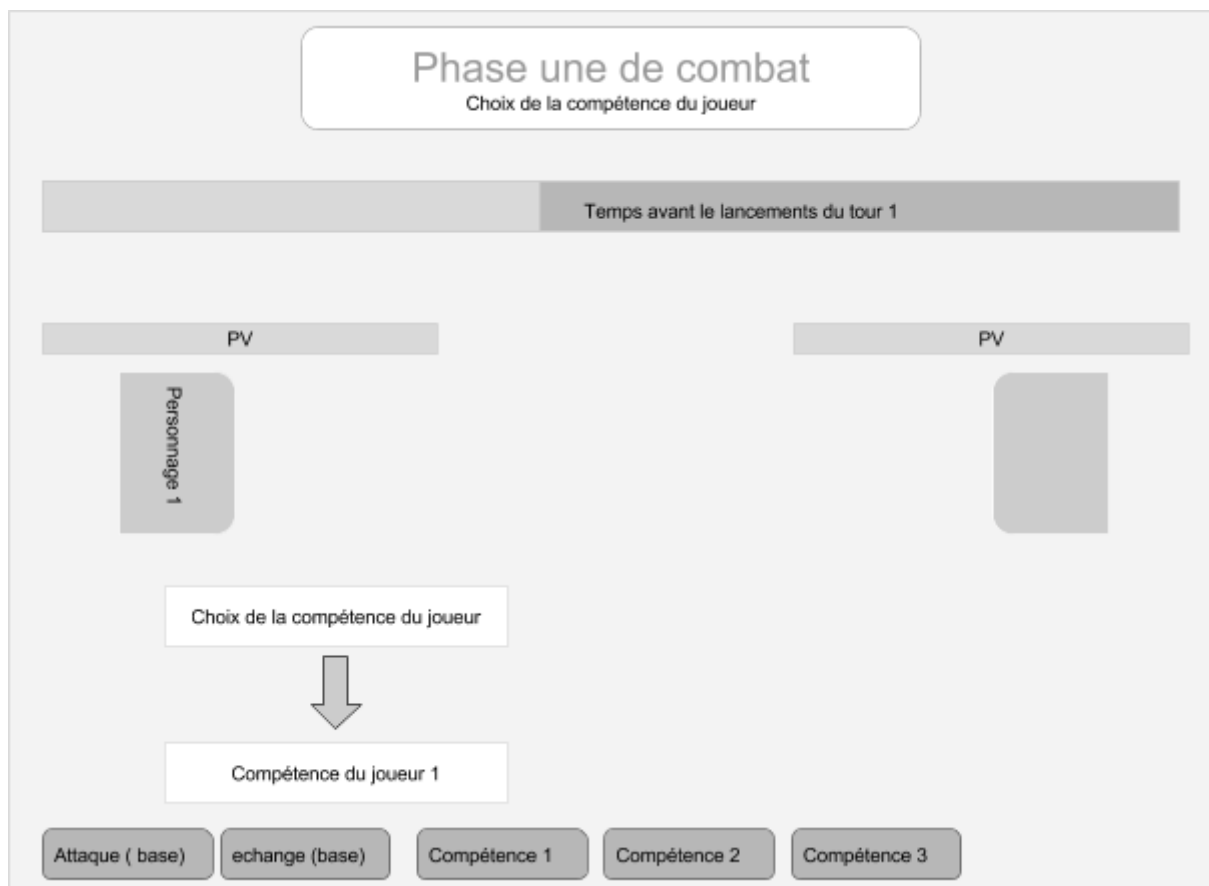
Combat

En combat, le joueur dispose de 3 compétences "live" tirées au hasard parmi son deck-joueur(qu'il a créé avant). Il peut choisir d'utiliser une de ces compétences, auquel cas son action est réalisée en fin de tour.

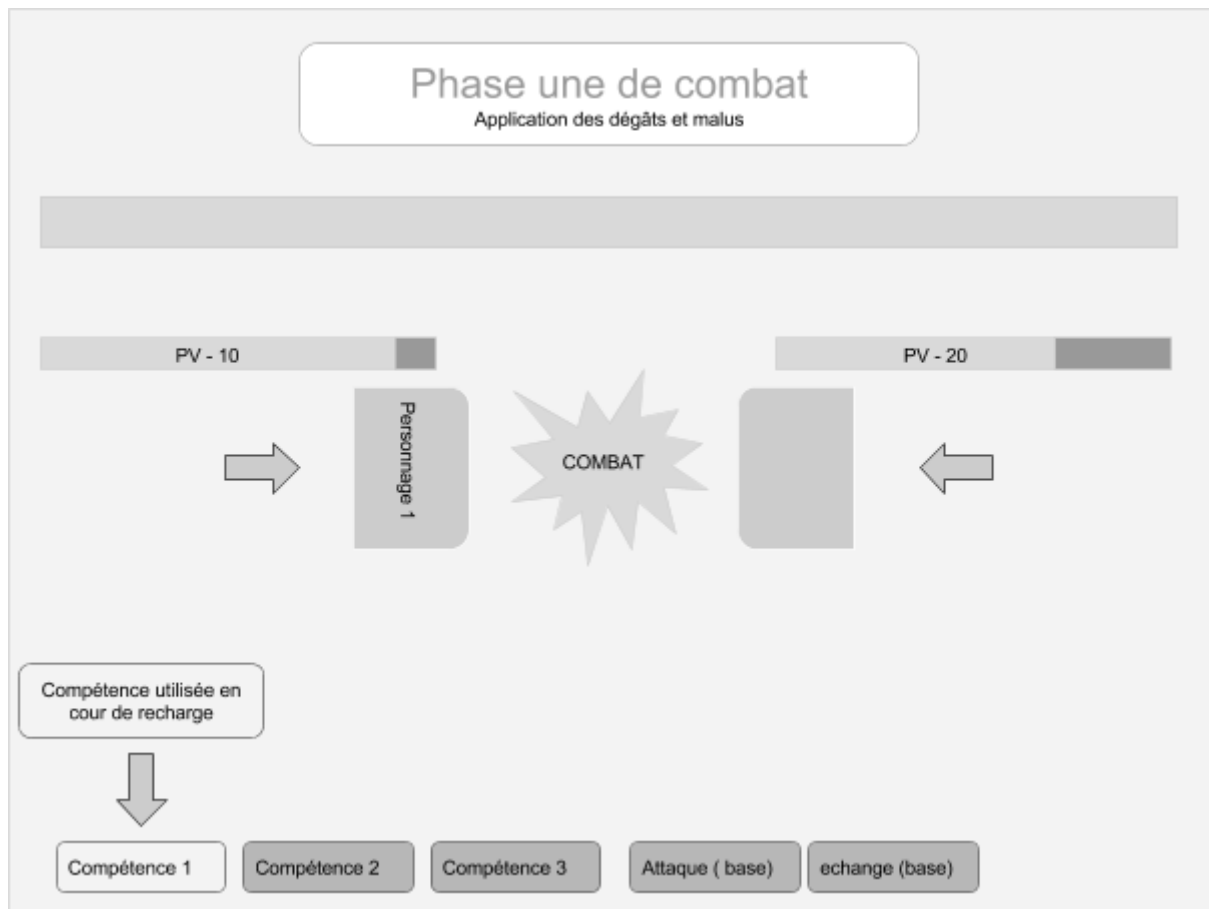
Il peut aussi utiliser la compétence de base "remplacer" (à condition que la compétence que l'on veut remplacer ne soit pas en cooldown) ce qui implique le tirage au hasard d'une nouvelle compétence dans le deck-jour qui devient "live" à son tour et remplace la compétence voulus.

Remarque : une compétence est dite *live* si elle est soit utilisable immédiatement par le joueur, soit en cooldown.

Le joueur voit les capacités ennemis pendant le combat et leur cooldown.Au début d'un tours chaque joueur choisit ce qu'il va faire, il à un temps limité pour prendre sa décision.



Ensuite la phase de combat commence et détermine ce qui arrive à chaque personnages (point de vie en moins , malus etc).



Tout ça pendant X tours, le premier joueur à perdre tout ses PV perd le combat.

Gain : Une fois le combat fini le joueur gagne un certain nombre d'expérience ainsi que de l'argent qui va permettre d'acheter de l'équipement ou des bouteilles de Tequila.

Commerce

Chaque objet récupérés par le joueur peut être vendu à un commerçant contre un gain en pesos.

Le joueur peut aussi leur acheter de l'équipement contre des pesos, l'équipement à le même niveau que la zone où se trouve le pnj.

Chaque vendeurs ont deux **articles exceptionnelle** qui ont une puissance supérieur à la zone du pnj,ils change toute les 2 heures.

Les factions

Dans l'univers il y a quatre factions, le joueur peut rejoindre une de ces factions.

La factions donne des missions qui fait avancer le scénario du joueur, quand il va faire des tournois le joueur gagne des **points de factions** chaque points de factions gagnés aide la faction à progresser dans le classement des factions.

Tous les mois le classement des factions est remis à 0, la factions avec le plus de points devient maître de la ville neutre pendant le mois (**ville accessible à tous mais le skin de la ville change**).

Quand une faction remporte la guerre des factions, chaque membres de cette faction gagne X pesos.

Et des améliorations en fonctions du classement des factions.

Tequila améliorée: Augmente le soin de toute bouteille de Tequila utilisées par les membres du gang.

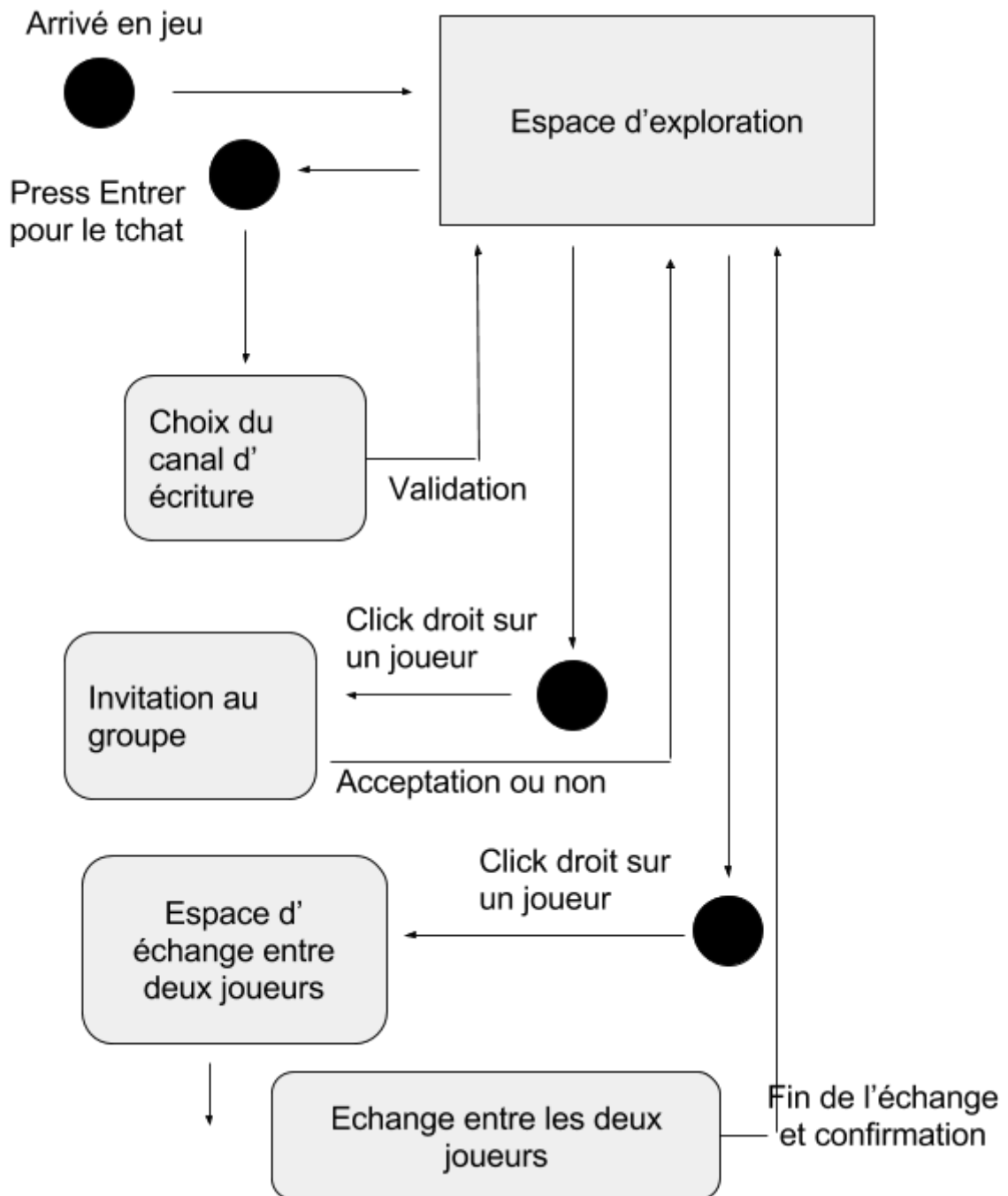
Récompense augmentée: Augmente de 10% tous les gains en pesos.

Expérience augmentée: Augmente de 10% tous les gains en xp.

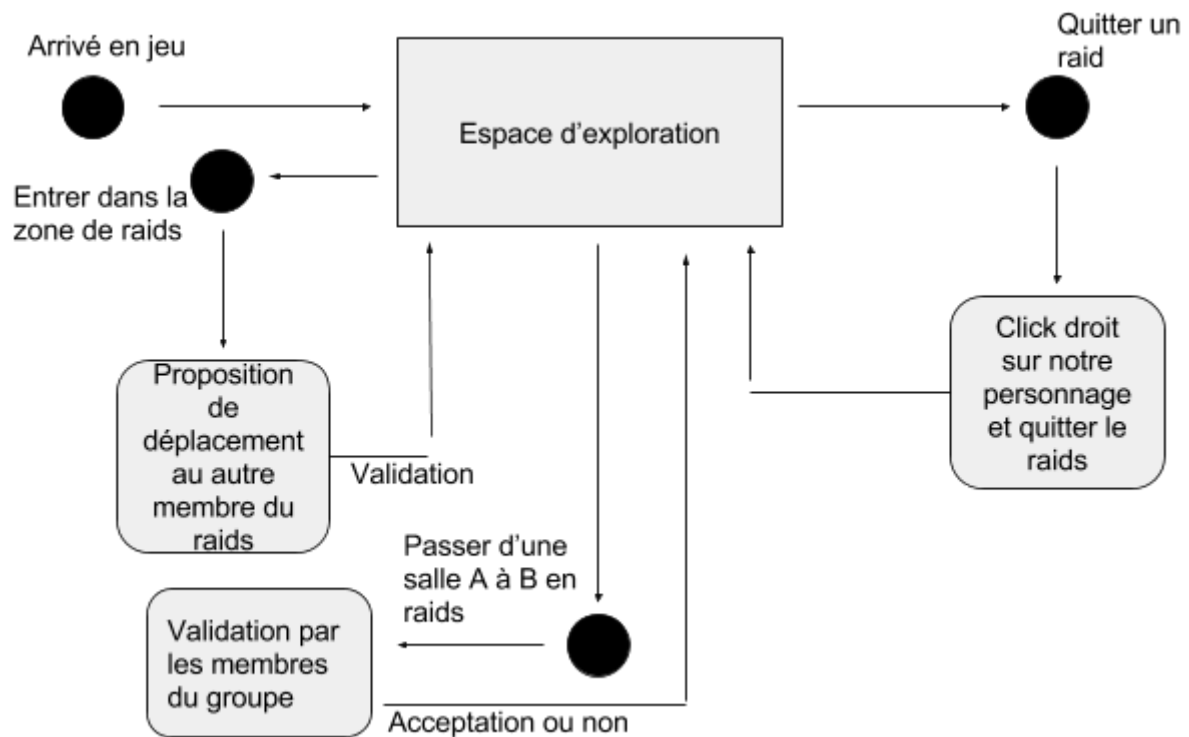
Amélioration d'une famille de compétence: Améliore la compétence de X dégâts

Partie 4 – Diagrammes des modes

Relations/Réactions entre Joueur



Relations/Réactions en raid



Partie 5 – réserve d'idées

voici quelques idées à exploiter ultérieurement :

- Idée : acquisition rapide de compétences
En plus des compétences trouvées par voie de combat ou mission, le joueur gagne éventuellement **une compétence bonus** tous les **4 niveaux**.
Il choisit la compétence qui lui plaît le plus parmi un menu de trois compétences tirées au sort par le jeu (compétences qui « collent » avec le niveau de l'avatar). Si le joueur possède déjà toutes les compétences qui collent au niveau de son avatar, une récompense en pesos est offerte en remplacement.
- possibilité de remplacer 2 compétences en début du combat (gratuitement)
- imaginer des objectifs journaliers pour récompenser les joueurs
- imaginer des « groupes » / des « camps » pour perso pour rendre des objectifs collectifs (comment les joueurs sont affectés au groupe ?)
- effets « persistants » c'est-à-dire qu'ils restent sur l'avatar même en dehors d'un combat (duel). On peut imaginer des buffs long terme comme des drogues achetées avec des pesos, on peut imaginer des blessures graves (os brisés) qui obligent le joueur à trouver un PNJ qui puisse le soigner (mini-quête)
- Compétence:

- | | | |
|---------------------|--|--------------------|
| Pile ou face | Tire une balle à l'aveugle qui a une chance sur 2 de toucher sa cible si elle touche il inflige les dégâts de base x 3.
Cooldown de 2 tours | Destruction |
|---------------------|--|--------------------|

Mur de ronce	Ajoute l'effet "Mur de ronce" pendant 3 tours. Si le joueur utilise la compétence " Bouclier" et qu'il a cette effet sur lui alors l'attaquant subit 15 point de dégâts. Cooldown de 2 tours	Affaiblissement
---------------------	--	------------------------

Pas de l'ombre	le joueur échange sa place avec celle de son adversaire et lui inflige au passage ses dégâts x2. Si l'adversaire a lancé une attaque pendant cette compétence il la lance dans le vide.	Neutre
-----------------------	---	---------------

- | | | |
|-------------------|--|---------------|
| Crochetage | Avec crochetage le joueur peut annuler les compétences de type piège sur le terrain. | Neutre |
|-------------------|--|---------------|

Piège de renvoie	Cette compétence est une compétence de type piège, si le joueur ennemie lance une compétence de type “incapacitante” il la subit lui même.	Défense
Piège de renvoie	Cette compétence est une compétence de type piège, si le joueur ennemie lance une compétence de type “dégât” il la subit lui même.	Attaque

•

Vision	Permet de voir une des capacités ennemis et savoir son état.	Neutre
---------------	--	---------------

•

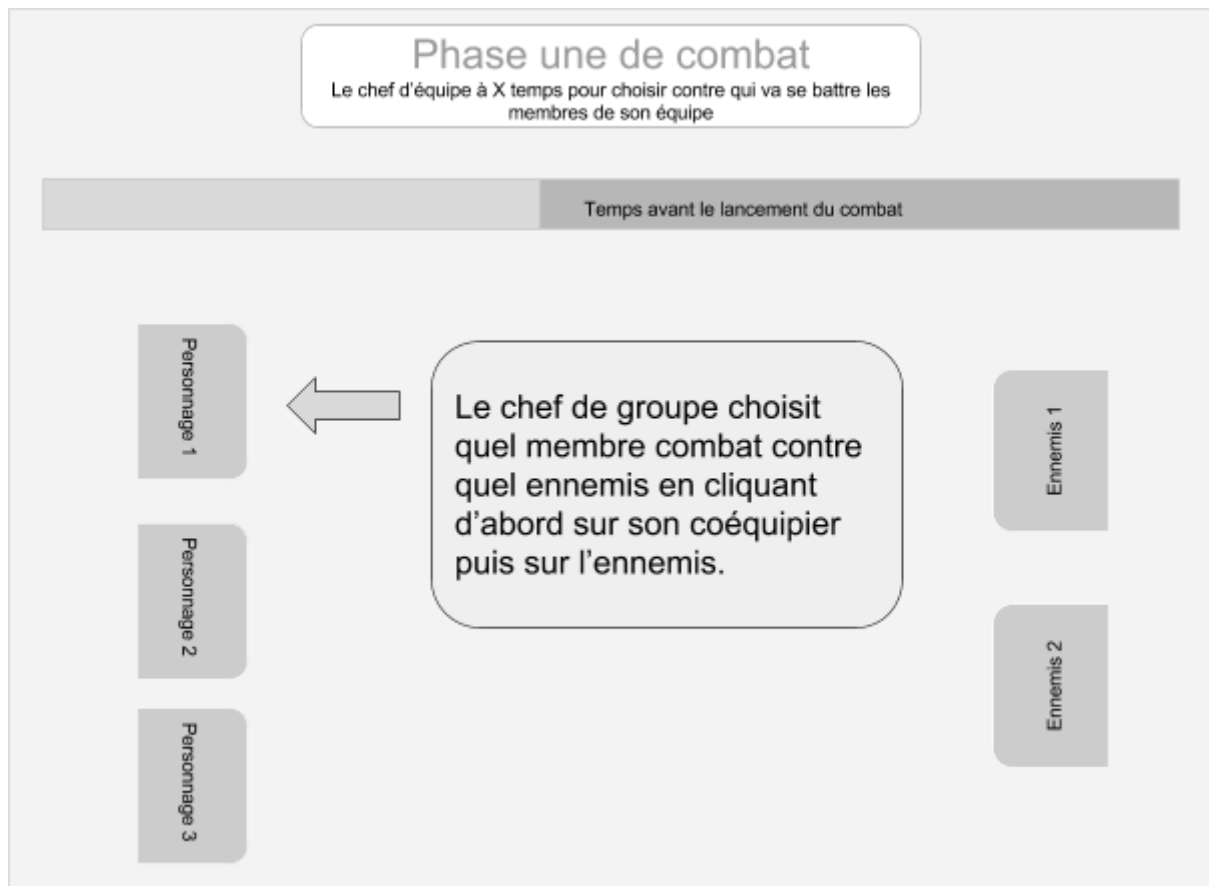
Furtivité	Pendant ce tour le personnage augmente ses chances d'esquiver une attaque mais lui n'attaque pas.	Neutre
------------------	---	---------------

Création de groupe

Les joueurs vont pouvoir s'allier et créer des groupes de maximum **cinq personne**.

Pour les combats c'est le chef de groupe qui décide contre qui va se battre les membres de l'équipe.

Description de la phase de combat en groupe.



Quand les combats commencent il se font un par un, pendant ce temps les autres joueurs peuvent assister aux combats de leur camarades.

Si il y a trop d'ennemis (par exemple 2 joueurs pour 4 ennemis) dès qu'un joueur tue un ennemi le chef de groupe peut l'attribuer sur un autre ennemi.

Les ennemis attendent chacun leur tour si il ne sont pas attribués à un joueur.

Mission

En plus des combats contre d'autres joueurs, les joueurs vont pouvoir accomplir des missions pour le compte de leur gang et ainsi gagner de l'expérience et des pesos..

Il y a différentes zones dans cette univers avec différentes quêtes propre à chaque zone.

Factions

Dans le monde deux factions s'affrontent pour prouver leur supériorité ,et le joueur va devoir choisir entre ces deux factions.Chaque factions a sa propre histoire et évolutions.

Combat PVP

Les joueurs des différentes factions peuvent s'affronter dans différentes **zones** .

Il y a des **zones Pvp** où les joueurs vont pouvoir s'affronter et piquer les pesos des joueurs vaincu.

Des **zones neutre** c'est zones sont accessible à tous les joueurs de n'importe quel factions mais ils ne peuvent pas s'attaquer.

Et des **zones propre à chaque faction** où seul on accès les membres de la dite faction.

Factions

Dans le monde deux factions s'affrontent pour prouver leur supériorité ,et le joueur va devoir choisir entre ces deux factions.Chaque factions a sa propre histoire et évolutions.

Chaque factions à des zones réservées, les joueurs appartenant à ladite faction peuvent entrer dans ces zones.

Le reste des zones sont soit "neutre" les joueurs des deux factions peuvent s'y croiser mais non pas le droit de s'affronter et des zones "Joueur contre joueur (JcJ)" dans lesquels il est autorisé d'attaquer des joueurs d'autre factions.

Chaque combats gagnés contre un joueur d'une autre factions augmente le rang JcJ du joueur d'un certain nombre de points.

Les gangs (guildes)

Les joueurs peuvent créer leurs propre gangs, chaque gang peut **accueillir X joueurs**. Ils ont aussi leur propre "logo" de gang, quand un joueur rentre dans un gang il accède au **mission de gang** .

Les missions de gang sont comme les missions normal sauf que le joueur gagne des **points de gangs** (missions de gangs limités à 5 par personne et par semaine). Les points de gangs permette au chef de gangs d'acheter deux améliorations par semaine (bonus de vie etc). Chaque membres du gang en profite, les améliorations sont valable pendant 1 semaine. Chaque amélioration a donc un coût en points de gangs et pesos

Consommable en combat qui boost un type de capacité (en dehors du combat ou en combat ?)28/04

Equipement améliorable via des objets à fusionner 28/04

Ennemis système de groupe par couleur (ex un ennemi de couleur bleu = 2 ennemis à vaincre) le type d'ennemi affiché est le plus présente dans le groupe (ex: pyro rouge = groupe de 4 ennemis contenant plus de pyro que le reste. 28/04

Echange de capacités à partir de 50% de la compétence en cooldown 28/04

Choisir une mission donne la description des ennemis à affronter et leurs difficultés

Ne plus voir le cooldown des capacité et avoir des capacités qui cache les cooldowns ou les révèle 28/04

Idee de mission 10/05

Mission, tenir X vagues du temps de dévaliser une banque, bijouterie ect.

Plus le joueur tient longtemps la position plus il gagne de l'argent il peut quitter entre les vagues. Il y a un maximum de 10 vague à tenir, toute les deux vagues il peut décider de s'enfuir et conserve les pesos et expérience obtenus.

Type de mission:

Eliminer X type d'ennemis dans une zone.

Éliminer le chef d'un gang ou un ennemi précis.

Récupérer un certain type d'objet sur un ennemi.

Récupérer des objets au sol protégés par des PNJ

Quête dialogue parler de pnj à pnj et mener des enquêtes.

Mission d'escorte d'un personnage non joueur.

Combat 15/05

Barre de rage: Gain de rage avec des combos de compétences prédéfinis

(Si le joueur fait les combos il gagne un bonus de rage)

Position de combat (offensive, défensive) qui change l'effets des compétences mais prends le tours quand on change de positions.

Système de points d'actions par tours (exemple: une attaque prend un demis point d'actions) on pourrait avoir par exemple 2 points d'actions max, avec des compétences qui ajoute ou enlève des points d'actions.

Compétence dite de réactions qui une fois "équipé" s'active automatiquement quand les conditions sont remplies

Exemple : Le joueur utilise sa compétence il est équipé de la compétence réaction, si le joueur ennemi utilise la compétence de la conditions, la compétence s'active automatiquement.(Comparable à une carte piège de hearthstone).

Une ressource par combat de différents type (rouge,vert,bleu,violet) chaque compétence nécessite un certain coup de ressource, à chaque tour on gagne un gain d'une des ressources. Pour avoir le gain de la ressource il faut activer la position voulu (rouge, vert bleu ou violet) chaque position donne des bonus et malus différents.