

Eredan-GT Module : Colosse



Sommaire

- Description courte du module Page 2
- Intentions de jeu Page 2
- Analyse de la vie de jeu actuelle Page 2
- Boucle simplifiée de jeu Page 3
- Détails du mode colosse Page 3
- Influence sur la vie de jeu Page 4
- Evènements possibles Page 5
- Liste des éléments Page 5

Description courte du module

Le module de colosse propose aux joueurs d'affronter sur boss légendaires appelées « Colosse ». Dotés de plusieurs millions de points de vie (comparé aux quelques milliers des monstres normaux) demandent la coordination et la tactique de plusieurs joueurs pour en venir à bout.

Intentions de jeu

- Module destiné aux joueurs High-Level, mais appréciable par les mid-level et les low-level à différents degrés.
- Ajouter un nouveau mode de jeu avec une grande replay-value.
- Ajouter une troisième profondeur aux techniques (après celle du PvE et du PvP)
- Sert de test grandeur nature pour voir la réaction des joueurs avec les modules de teamplay.

Intentions de développement

- Module s'intégrant facilement à la mécanique de combat du PvE.
- Facilité d'itération pour ajouter de nouveaux colosses.

Analyse de la vie de jeu actuelle

La communauté d'Eredan-GT est très active que ce soit pour entretenir les guerres de nations, comparer leurs techniques ou simplement aider les nouveaux joueurs. Afin de distinguer leurs compétences, ils ont très tôt inventé une nouvelle classification pour indiquer leurs connaissances du jeu :

- Les low-level, allant du niveau 1 à 20 du jeu.
- Les mid-level, allant du niveau 20 à 40.
- Les high-level qui débutent à partir du niveau 40.

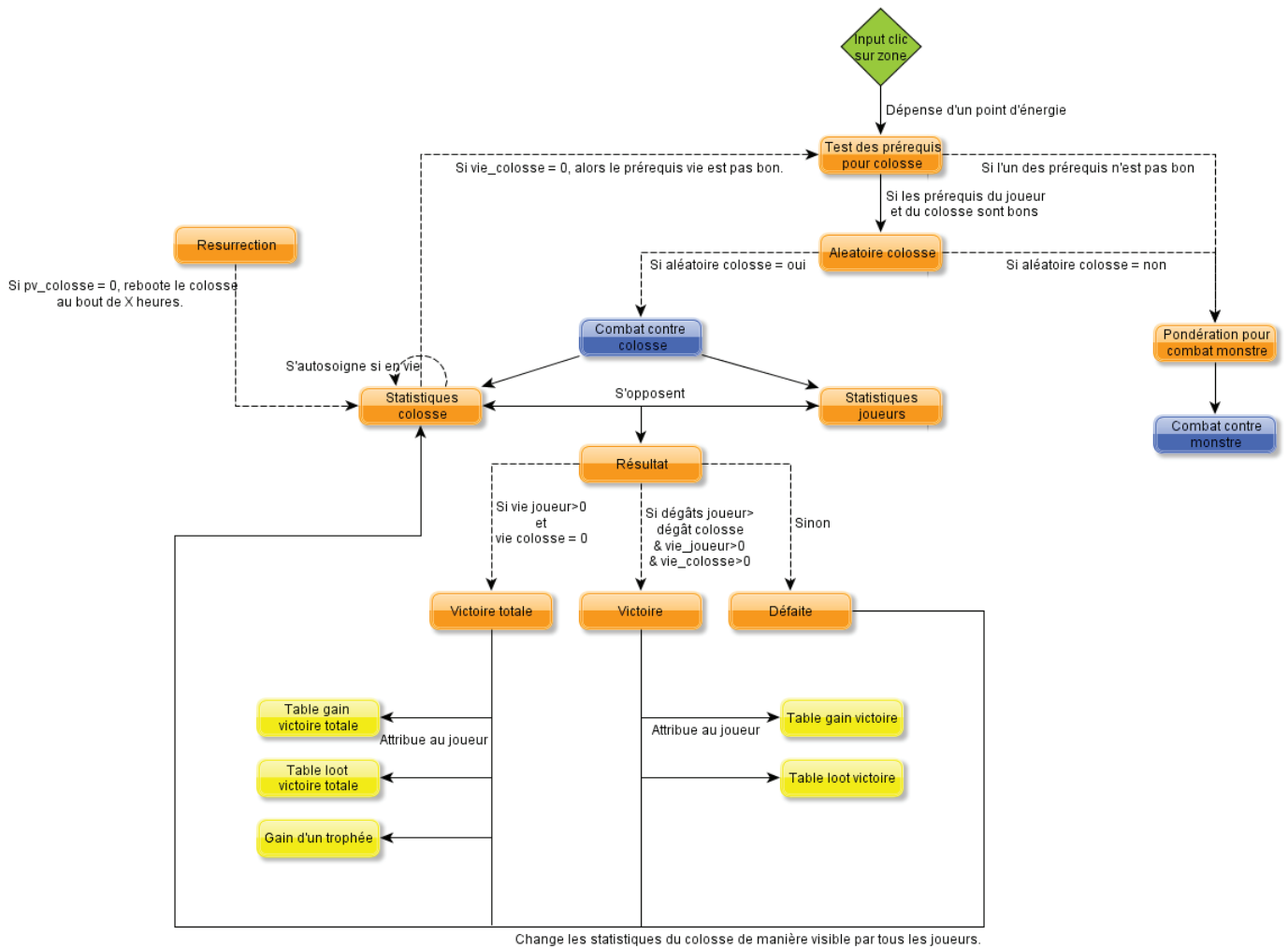
J'utiliserai donc ces termes ainsi que leurs abréviations pour la suite (LL/ML /HL).

Tandis que les low et mid-level ont une progression dans le jeu impliquant la découverte de nouveaux modules (PvP nv5, Arène nv10, Enchère nv20, Nouveau monde nv35 etc...), la donne est différente pour les HL : La plupart de leurs challenges sont intrinsèques (maîtrise du système de combat) ou relève de la collection (trophées, set d'équipements). Cela peut suffire un temps, mais notre rétention risque de baisser si nous ne leur proposons pas fréquemment de nouveaux challenges.

Le but du mode colosse est donc de fournir un module qui permette d'apporter de la nouveauté dans la vie des HL ainsi qu'un renouvellement dans leur façon d'appréhender le combat. Cependant, le mode colosse doit aussi pouvoir être joué par les ML et HL de façon différente et complémentaire.

L'intention est donc de faire du module « Colosse » un premier pas dans la direction du team play.

Boucle simplifiée du jeu



Détail du module colosse

- **Résumé d'un colosse** : Les colosses sont des monstres ayant des points de vie permanents se conservant à la fin du combat et pouvant être affrontés par plusieurs joueurs à la fois. Une fois vaincu, le colosse donne une grande récompense au joueur ayant porté le dernier coup, puis prend X heures pour se régénérer.
- **Spécificités d'un colosse** :
 - **PV et PM permanents** : Contrairement aux monstres normaux, les colosses ne sont pas instanciés ce qui veut dire que les changements de statistiques sur la vie et le mana sont visibles par les autres joueurs.
 - Par exemple, si un Colosse à 1000 points de vie et que le joueur A lui en enlève 42, le prochain joueur qui l'affrontera verra le colosse avec 958 PV restant.
 - Les PV et PM sont permanents, mais le reste des statistiques du colosse (force, adresse etc...) reviennent à la normale après chaque combat.
 - **Régénération horaire** : Toutes les heures, les colosses regagnent un nombre définis de PV et PM.
 - **Résurrection** : Un colosse vaincu ne réapparaît pas de suite sur la carte. Chaque colosse a un champ « Résurrection » qui définit le nombre d'heures nécessaire pour les voir réapparaître.
 - **Apparition** :
 - Les colosses ne peuvent être qu'à un seul endroit de la carte en même temps.
 - Une zone ne peut avoir qu'un seul colosse actif sur elle.

- Les monstres et les colosses n'ont pas les mêmes méthodes de spawn.
 - Les monstres apparaissent selon leur pondération au sein de la zone.
 - Les colosses apparaissent selon un test de probabilité qui est fait avant celui de la pondération des monstres normaux.
- **Gains :**
 - Le joueur obtient un gain d'expérience et de points nations quel que soit le résultat du combat (défaite, victoire ou victoire totale).
 - Les gains en expérience et en point nation sont définis automatiquement en fonction du colosse.
 - Les gains faisant appel à la table de loot sont en revanche fait en fonction des probabilités de chaque objet.
- **Déroulement d'un combat :** Le combat contre un colosse se déroule de la même façon que contre un monstre : Le joueur clique sur une zone, une créature est sélectionnée et les deux opposants s'affrontent au meilleur des 10 tours. Cependant, plusieurs résultats sont possibles :
 - Défaite : Si le joueur n'a plus de PV ou qu'il a infligé moins de dégâts que le colosse.
 - Victoire : Si le joueur est encore en vie, a infligé plus de dégâts que le colosse, et que ce dernier est encore en vie.
 - Victoire totale : Si le joueur met les PV du Colosse à 0.

Les colosses possèdent deux tables de loot : l'une lorsque le joueur a une victoire et l'autre lorsqu'il provoque une victoire totale.

- **Trophées :** Lorsque le joueur fait une victoire totale contre un colosse, il gagne un trophée associé.

Influence sur la vie du jeu et de la communauté

Le module colosse aura, je pense, plusieurs effets bénéfiques sur la communauté.

- **Pour les LL :** Le comportement de jeu des LL sera à mon avis identique à celui des joueurs du loto. Ils n'ont pratiquement aucune chance de gagner mais le reward est tel (que ce soit en terme de loot, d'expérience, de notoriété ou pour le bien de sa nation) qu'ils tenteront automatiquement leur chance. Les colosses permettent également de leur donner une visibilité sur ce qu'ils pourront faire (« je ne peux pas le battre maintenant mais d'ici quelques semaines ce sera une autre histoire ») et permet de réguler leurs trajets sur la carte (ils auront je pense tendance à éviter les zones où les colosses apparaissent souvent).
- **Pour les ML :** Les ML se comporteront de manière différente que les LL et leur motivation principale (en plus du loot) est de surpasser un défi insurmontable. Ils mettront donc plus l'accent sur le teamplay ainsi que l'étude des patterns du colosse. C'est à partir de ce stade je pense que nous verrons les sets de techniques conçu pour résister au colosse ainsi que l'organisation de raid (10 ML devrait suffire à vaincre les colosses de base).
- **Pour les HL :** Le mode colosse est destiné principalement aux HL qui se jetteront dessus pour plusieurs raisons : Le désir de complétion (avec les trophées et les sets d'équipements), la possibilité de s'améliorer ou tout simplement le fait que ce soit le challenge actuellement le plus difficile du jeu. La taille des raids réduira petit à petit pour les HL, jusqu'au moment où les joueurs tenteront l'exploit ultime de faire un colosse en solo et d'avoir l'ensemble de la collection de trophées.

Evènements possibles

- **Nuit des colosses :** Le taux d'apparition est l'espace d'une nuit particulièrement élevé.
- **Chasse au trésor :** A chaque fois qu'un joueur vainc un colosse, il obtient un morceau d'une carte. Le joueur doit réunir tous les morceaux de la carte (et donc vaincre les colosses demandés) pour avoir l'emplacement d'un grand trésor.

- **Colosse de nation** : Chaque nation dispose d'un colosse fétiche que les autres nations doivent attaquer. La nation qui a vu son colosse se faire le moins attaquer gagne la compétition.

Liste des éléments

- Table Colosse
 - Nom colosse
 - Image colosse
 - Points de vie
 - Points de mana
 - Force
 - Défense
 - Adresse
 - Vitesse
 - Esquive
 - Intelligence
 - Régénération PV horaire
 - Régénération PM horaire
 - Gain XP
 - Gain Points nations
 - Loot victoire
 - Loot victoire totale
 - Gain XP victoire
 - Gain XP victoire totale
 - Gain Points nations victoire
 - Gain Points nations victoire totale
 - Zone
 - Niveau minimum d'accès
 - Niveau maximum d'accès
 - Techniques