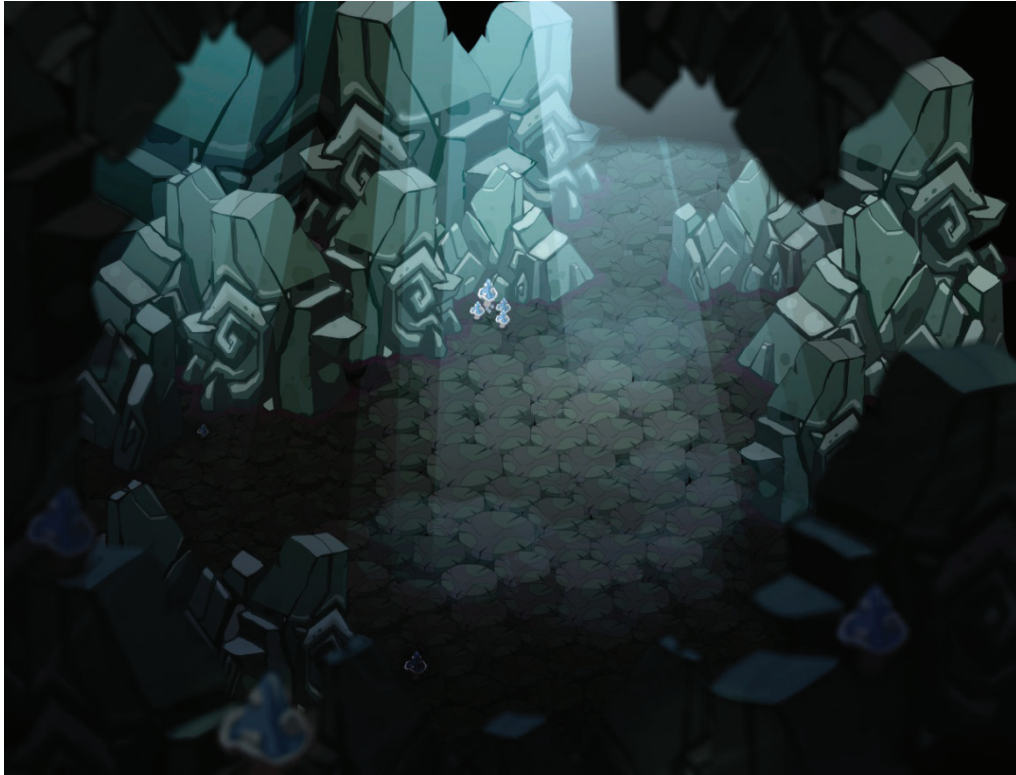


Tara Duncan : Contenu généré



Sommaire

1	Concept général	Page 2
	• Intentions	Page 2
	• Analyse de la vie de jeu	Page 2
2	Boucle de gameplay	Page 3
3	Détail du fonctionnement	Page 3
	• Points de génération	Page 3
	• Système de scoring	Page 4
	• Choix de la mission	Page 4
	• Tableau des récompenses	Page 5
	• Réalisation des objectifs	Page 6
	• Don d'une récompense	Page 7
	• Génération de l'équipement	Page 8
4	Scoring	Page 9

1 Concept général

Le contenu généré propose au joueur d'affronter des hordes de monstres générés dynamiquement au sein d'arène. Malgré le fait que le joueur ne puisse pas perdre (la barre d'énergie et de vie étant fusionnées), l'accent est mis sur le challenge, qui réside dans le fait d'obtenir le meilleur score possible.

Plus le joueur réussira une action (vaincre un monstre, une invocation, gagner une relation), plus son score sera haut. Et plus son score sera haut, plus il obtiendra des points de génération qui lui permettront de créer un équipement unique et adapté à ses besoins.

Le contenu généré est donc un moyen de créer du contenu intéressant de manière dynamique, s'adaptant au joueur et son style de jeu. Ce module se base sur une boucle de gameplay simple mais entraînante : faire des combats dans des arènes pour gagner des équipements générés et inédit.

Le but pour cette première version du contenu généré est de créer une base simple, saine et fun qui pourra ensuite se ramifier à d'autres modules.

Intentions de jeu

- Créer du gameplay dynamique intéressant.
- Module permettant une très grosse rejouabilité.
- Inciter à la personnalisation de son équipement.
- Baser ce module sur du gameplay de saturation.

Intentions de développement

- Créer une base simple et fun qui pourra ensuite être étendue.
- Avoir une administration permettant de faire les actions nécessaires (lancer un round, définir les points de génération, ajouter de nouvelles maps...) sans l'aide d'un programmeur.

Analyse de la vie actuelle du jeu

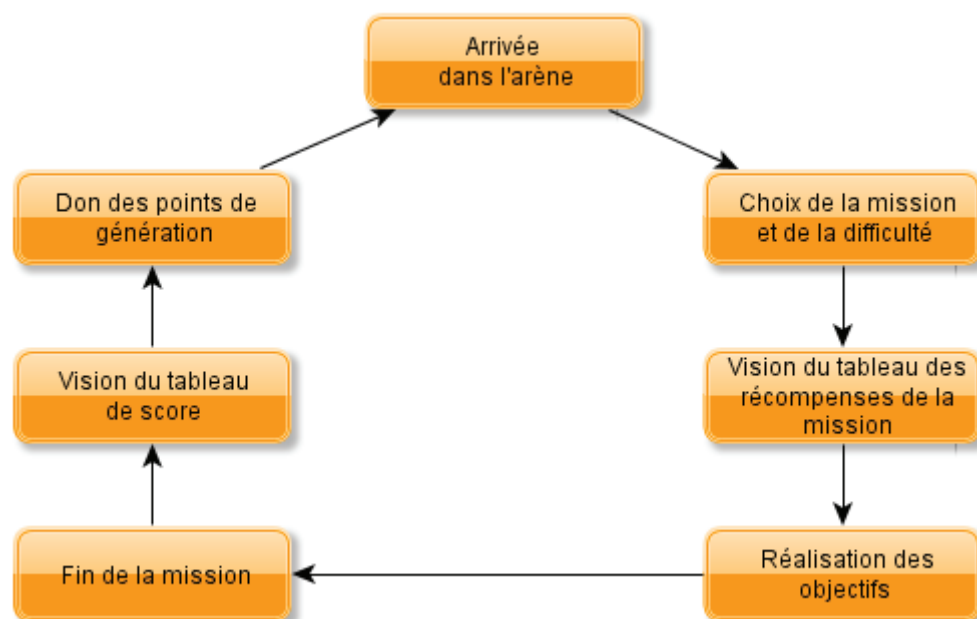
En suivant de près les données de data mining et les retours de la communauté, deux constats ressortent :

- Les joueurs consomment le contenu bien plus vite que nous le créons.
- Le jeu attire une nouvelle cible en dehors de celle que nous visions au début du projet : les joueurs masculins d'une vingtaine d'années, attirés par la direction artistique mais ne trouvant pas un challenge leur convenant. Les succès des récents donjons (bien plus difficile que les quêtes normales) montrent que ce pan de la communauté a faim de contenu.

Notre objectif est donc de combler ses deux problèmes avec le contenu généré :

- Qui garantit du contenu illimité au joueur tout en étant calqué sur ses envies et son comportement de jeu.
- Qui est accessible à tous mais avec de nombreuses subtilités.
- Qui nous donne un moyen de mise à jour supplémentaire (via le reset de rounds, l'ajout de nouvelles règles etc...)

2 Boucle de gameplay simplifiée



3. Détail du fonctionnement

Les points de génération

Les points de génération sont une nouvelle monnaie relative au contenu généré que le joueur gagne à la fin de chaque mission générée. Les facteurs permettant d'augmenter ses points de génération sont :

- La difficulté choisie par le joueur
- Le score fait par le joueur.

Les points de génération sont remis à zéro lors de chaque nouveau round (toutes les 2 semaines), obligeant les joueurs à convertir rapidement leurs points ou à jouer plus pour avoir l'objet de leurs rêves.

Les points de génération permettent de générer son propre équipement de manière libre.

Le système de scoring

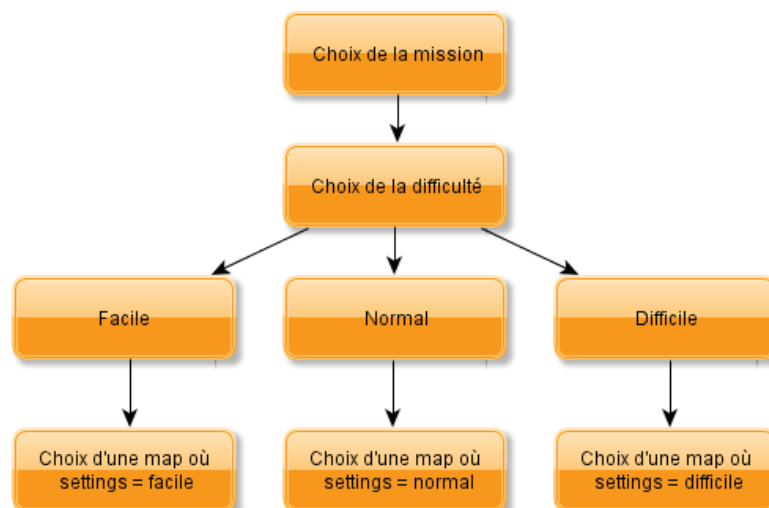
Un système de scoring propre au contenu généré est présent, demandant au joueur d'analyser chaque mouvement pour optimiser au maximum son trajet.

- Deux tables de scoring sont stockées : Le meilleur score du joueur sur le round, et le score cumulé depuis le début du round.
- Le joueur peut comparer ses deux scores avec ses amis via le tableau de récompenses, ou avec tous les autres joueurs via le classement général.
- Le scoring est effacé au début de chaque nouveau round, toutes les deux semaines.

Le scoring prend en compte les différents événements qui se sont déroulés durant la mission. Différents facteurs rentrent en compte :

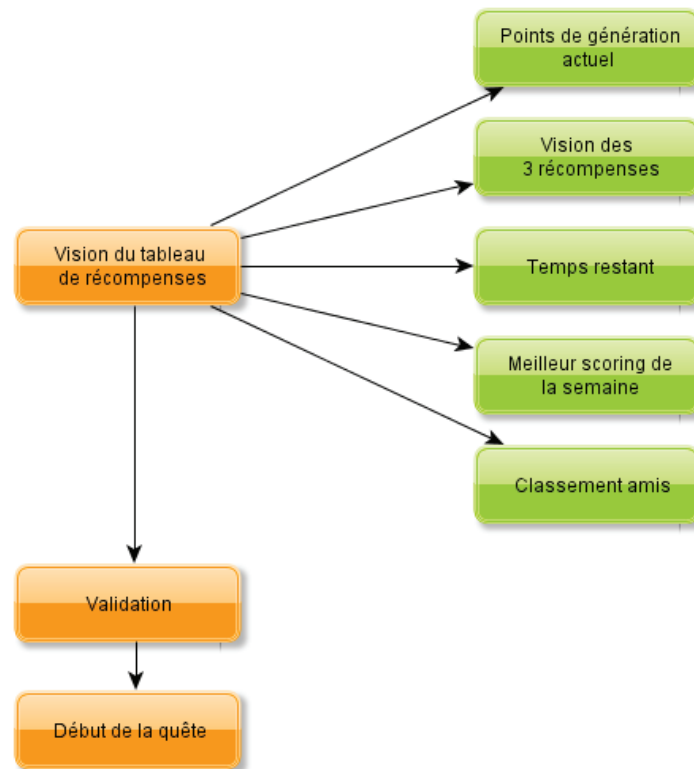
- Le nombre de monstre vaincus
- Si le joueur a battu un boss.
- Le nombre de monstre battu en "oneshot"
- Le nombre de ripostes subies durant le combat
- Le total de dégâts sur la session.
- Le temps pris pour réaliser la mission.
- Le nombre d'invocations réalisées.
- Et enfin la difficulté de la mission, qui sert de multiplicateur à tous les éléments plus haut.

Choix de la mission



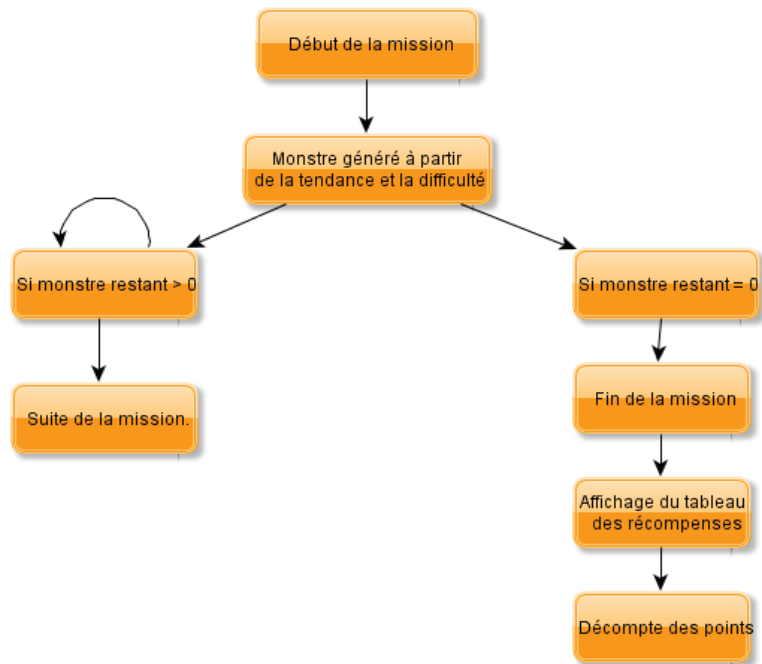
- Le joueur a accès en permanence au contenu généré, incarné par « La chasse au Semchanachs » depuis le HUB. Après avoir sélectionné cette mission, il choisit ensuite son mode de difficulté.
 - La difficulté change le type de monstre, leur niveau, les points de génération donnés à la fin de la mission ainsi que les points donnés pour le ranking.
- Une fois le choix validé, le joueur est transporté dans une map sélectionnée aléatoirement en fonction de sa difficulté.

Vision du tableau de récompenses



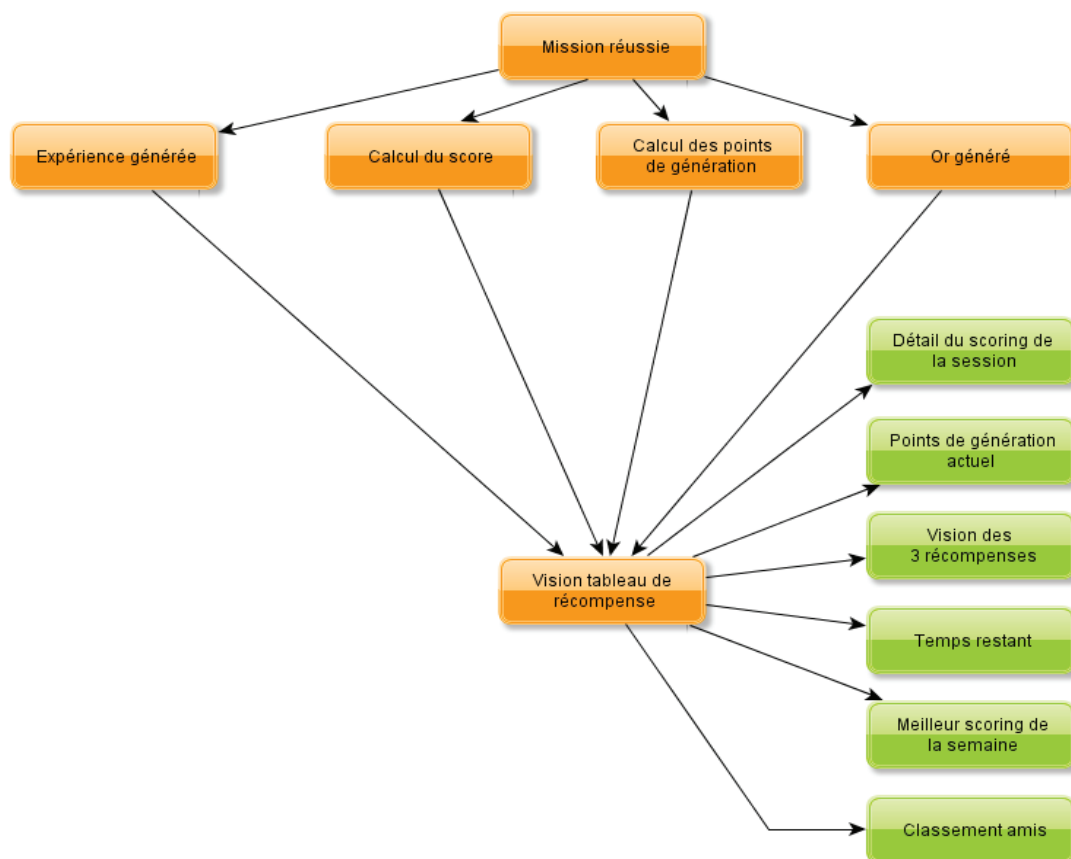
- Le tableau de récompense fait également office de leaderboard. Les informations visibles sont les suivantes :
 - Le nombre de points de génération en sa possession.
 - Les 3 récompenses possibles et l'avancée par rapport aux 3 objectifs.
 - Le temps restant avant la fin du round.
 - Le meilleur score du joueur du round
 - Le classement de ses différents amis, si le joueur est FB connecté.
- Une fois l'écran validé, il peut commencer la quête.

Réalisation des objectifs



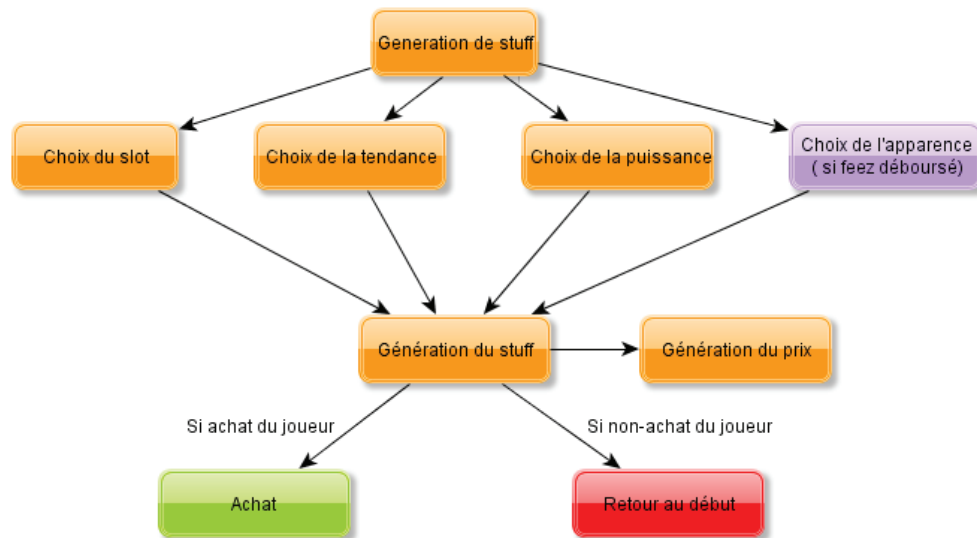
- Le joueur arrive sur une carte remplie de monstres générés en fonction des paramètres choisis.
- Un coffre se situe au milieu, contenant l'une des récompenses du tableau. Cependant, le coffre ne s'ouvre que lorsqu'il ne reste plus aucun monstre sur la carte.
- Lorsque le coffre est ouvert, la mission se termine et le décompte du score commence.

Don d'une récompense



- Lorsque la mission est terminée, 4 appels pour les récompenses sont effectués :
 - Génération d'expérience en fonction du niveau et de la difficulté.
 - Génération d'or en fonction du niveau et de la difficulté.
 - Calcul du score en fonction des évènements de la session.
 - Calcul des points de génération.

Génération de l'équipement



Le joueur a la possibilité de générer de l'équipement approprié à ses envies en fonction de son niveau.

- Le joueur sélectionne les différents paramètres de l'équipement qu'il souhaite (emplacement, puissance, apparence moyennant fees). Et lance une génération.
- Le programme affiche l'équipement au joueur, ainsi que ses stats.
- Le joueur a l'option d'acheter l'équipement (lui débitant ses points générés) ou alors de décliner.

4. Scoring

Formule temps : $\text{round}(500 / \text{pow}(\text{float}\$i, 1/8))$

Nom	Action	Valeur en points
Vaincre un monstre	Battre un monstre	1
Vaincre un boss	Battre un boss (%d'apparition : 25%)	4
% de relations gagnantes	Nombre de relations gagnantes/nb total de relation	% total /10
Nombre de ripostes encaissées	Le nombre de ripostes prises par le joueur	2 points enlevé par riposte.
Relation gagnantes successives	Le nombre de relations gagnantes enchaînées. Retiens uniquement la valeur maximale.	Limite max = 20 1 point par relation successive
Oneshot monstre	Vaincre un monstre en un seul coup	3
Total de dégâts	Le total de dégâts infligés durant le round. Limite max pour conversion de dégâts	Limite max = 1000 Points = total dégâts/50
Oneshot boss	Vaincre un boss en un seul coup	30
Oneshot successifs	Faire un enchaînement de monstre vaincu en un seul coup	Valeur d'un oneshot $n = 3 + (n-1)$
Temps de réalisation	Le temps pour réaliser la mission.	$\text{round}(500 / \text{pow}(\text{float}\$i, 1/8))$
Total préalable	Le cumul de tous les points cités plus haut	
Mode facile	Bonus de points obtenu si le joueur a réalisé la mission en mode facile.	Score = Total préalable *1
Mode normal	Bonus de points obtenu si le joueur a réalisé la mission en mode normal.	Score = Total préalable * 2
Mode difficile	Bonus de points obtenu si le joueur a réalisé la mission en mode difficile.	Score = Total préalable * 3