

Projet Star Rail



De
Loïc Boutin

Sommaire

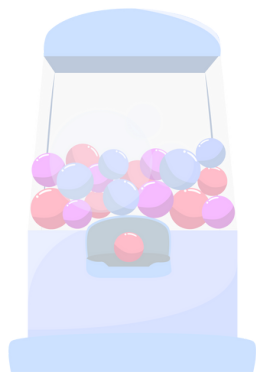
- Introduction - Genre
- Introduction - Concept
 - Wiki
 - Users
 - Fonctionnalités annexes
- Technologie
- Conclusion

Introduction - Genre

Avec ce projet j'ai pour objectif de mélanger l'utile à l'agréable en créant une application web avec l'une de mes passions du moment, les "gacha".

Mais avant, une rapide description de ce qu'est un gacha.

Un gacha est un genre appartenant au domaine du jeu vidéo, il signifie "distributeur de jouets" ou encore "gachapon" pour les connaisseurs.



Les "gachapons" sont des machines avec lesquelles vous pouvez échanger une somme d'argent définie pour obtenir un objet "**aléatoire**" parmi une "**liste d'objets**".

C'est donc de cette mécanique **d'aléatoire** qui est intrinsèquement liée à un facteur de **chance** que ce genre de jeux trouvent leur boucle de gameplay principale.

Jouer au jeu pour être récompensé selon vos diverses actions d'une monnaie virtuelle, monnaie qui va justement nous servir à jouer à ce "gachapon" et ainsi nous permettre de débloquent généralement de nouveaux personnages avec plus ou moins de rareté.

Le personnage sera mis en avant et possible à obtenir quelques semaines avant d'être de nouveau disponible plusieurs mois plus tard.

Chaque personnage possède ses propres compétences, pourra monter de niveau, améliorer ses compétences grâce à des matériaux que l'on devra récolter, équiper des équipements qui sont obtenables sous forme de challenge et bien entendu eux aussi "aléatoire" avec leurs propres stats "aléatoire" que l'on peut augmenter de façon "aléatoire" d'un montant lui aussi "aléatoire" ...

Je pense que maintenant vous commencez à saisir l'esprit de ce genre de jeux, un "farming éternel" en priant pour avoir de la chance et obtenir les meilleurs personnages, équipements et autres pour optimiser son équipe.

Introduction - Concept

Le jeu en question se nomme "Honkai Star Rail" et mon application web consistera dans un premier temps à en faire son "wiki" et dans un second temps répondre à des besoins ou encore du confort de jeu grâce à des fonctionnalités additionnelles.

Wiki

- L'application possèdera une liste des personnages jouables présenté sous forme de cartes.
- Une possibilité de trie par classe, élément, alphabétique, date de parution, région et pourront être triés selon plusieurs critères.
- Depuis la carte il sera possible d'ouvrir une page qui elle affichera les détails du personnage comme sa classe, son élément, la description de ses sorts, les matériaux nécessaires pour les améliorer mais aussi leurs localisation ainsi que ceux nécessaires à passer les différent paliers de transitions de niveau du personnage.
- Avec la possibilité de voir les différents équipement, les sorts à monter en priorités et les types de stats conseillers pour le personnage sélectionné.

Users

- La création d'un compte sera possible via Email, Pseudo, Mot de passe.
- Etre connecté débloquera des fonctionnalités supplémentaire tel que la possibilité de laisser un avis associer à un personnage et pourquoi pas leurs attribuer une note sous forme d'étoiles allant jusqu'à 5.
- Les utilisateurs pourront sauvegarder les différents personnages en leurs possessions.
- L'admin quant à lui pourra s'occuper de la gestion des comptes et des avis ainsi que la possibilité de faire un CRUD des personnages.

Fonctionnalités annexes

J'envisage aussi d'implémenter divers fonctionnalités selon le temps disponible tel que:

- une fonction de simulation pour savoir le nombre total de toutes les ressources nécessaires
- Une approximation du coup selon son niveau de compte (qui influence la rareté et le tot de drop des matériaux).
- Un system d'annonce qui afficherait l'actualité comme les évènements ainsi que les nouveaux patch
- Faire en sorte que la note de chaque personnage se reset à chaque patch (Il y a un patch toutes les 4 semaines), pour que la note soit plus représentatif selon la méta.
- Une chronologie des bannières des personnages.
- Un système de profile pour chaque inscrit ou ils pourront afficher leurs possessions.

Technologie

J'utiliserais Symfony pour mon projet tout simplement car je trouve que les frameworks sont des outils intéressant, que j'ai déjà un peu d'expérience sur celui ci, que la documentation et les ressources en sont abondantes et que nos formateurs sont à même de nous former dessus. Et pour le front j'utiliserais twig.

Conclusion

Voila la direction que j'aimerais prendre pour mon projet, il s'étoffera surement à mesure que d'autres idées et problématiques me viennent. Qui seront intégrés progressivement dans un MVP.