



---

# FLORENSIA

---

ESSENCE SYSTEM



**GIIKU**GAMES

## CONTENTS

General .....	2
Emplacements ou slots .....	2
Extension .....	3
Types d’emplacements ou slots .....	3
Déverrouiller un emplacement ou unlock.....	5
Essences .....	5
NIVEAUX OU TIERS.....	5
Types D’essences .....	6
Obtenir des Essences.....	6
Crafting .....	Erreur ! Signet non défini.
Recettes premium .....	8
Recyclage .....	8
Placement .....	8
Retirer une essence .....	8
Récupérer une essence sans la détruire .....	9
Echanges .....	9

## GENERAL

Bienvenue dans ce guide concernant le système d'essences de Florensia. Ce document a pour objectif de répondre aux différentes questions et expliquer le fonctionnement de ce nouveau système qui révolutionne Florensia.

Tout d'abord, le système d'essence fonctionne comme une seconde option, en plus de l'amélioration d'équipement déjà existant d'armes et d'armures permettant d'obtenir de nouvelles statistiques sur ceux-ci. Grâce à ce système, le joueur peut personnaliser de manière très variée son équipement en fonction de ses besoins dans le jeu.

Le système d'essence remplace ainsi le système de fusion.

N'hésitez pas à poser toutes vos questions sur le système d'essence qui ne trouveraient pas de réponse dans ce document sur le Discord officiel de Florensia.

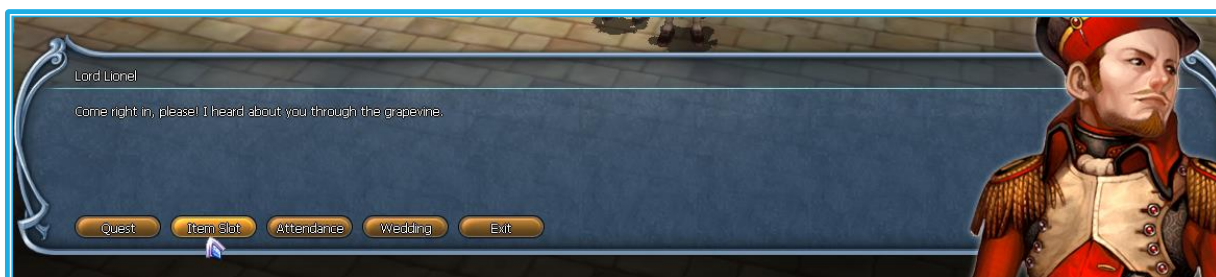
**NB : Les montants de Gelts montrés dans les captures d'écran ne correspondent plus à la réalité en jeu.**

## EMPLACEMENTS OU SLOTS

Afin de bénéficier des bonus octroyés par les essences, le joueur doit combiner des essences avec son équipement. Pour cela, il est nécessaire d'avoir des « *slots* » (emplacements) pour les y accueillir.

Chaque équipement, obtenu par défaut avec 0 emplacements peut en contenir jusqu'à 4 en même temps. Les objets pouvant accueillir les essences sont les armes, les boucliers ainsi que les différentes pièces de l'équipement (haut, bas, gants, chaussures).

Pour ajouter un nouvel emplacement d'essence, le joueur doit se rendre au Lord de l'île de son choix. Dans le dialogue, il pourra alors cliquer sur « *Item Slot* » et accéder aux options de gestion des emplacements.



Une fois ouvert, le menu s'affiche, et permet plusieurs options concernant les emplacements d'un objet. Les différents onglets sont :

- « *Extend* », permet de créer l'emplacement, qui sera par défaut verrouillé par un cadenas
- « *Unlock* », permet d'ouvrir le cadenas d'un emplacement, une fois que celui-ci a été créé par l'onglet « *Extend* ». Cet emplacement peut ainsi accueillir des essences.
- « *Get Back* » permettant de récupérer les essences appliquées sur un objet. Nous reviendrons sur cette option plus tard dans le document.



Slot Management

## EXTENSION

Pour ajouter des emplacements sur un objet, la première étape est de le préparer, c'est-à-dire de créer l'emplacement, qui sera susceptible, une fois déverrouillé, d'accueillir une essence. Pour cela, il faut placer l'objet dans l'onglet "Extension" et cliquer sur « Apply ».



[0] Extension

[1] Extension

Ce processus coûte un certain montant de Gelts, variant en fonction du niveau de l'objet et du nombre d'emplacements déjà créés sur l'objet. Ainsi, la création d'emplacements sur un objet qui possède déjà des emplacements coûtera une somme plus conséquente que la création sur un objet ne possédant aucun emplacement. Dans cette logique, la création du premier emplacement d'un objet de niveau 50 coûtera plus cher que pour un objet de niveau 10.

Chaque création d'emplacement a par ailleurs un certain pourcentage de réussite, qui peut être amélioré en utilisant certains objets issus de la boutique du jeu ou sur certains monstres. Le pourcentage de réussite dépend du nombre d'emplacements déjà créés mais également du type d'objet auxquels on cherche à appliquer ces emplacements. Pour rappel, il y a des objets « classiques » et des objets « rares » (déterminé par la couleur du nom de l'objet)



Objets "classiques"



Objet "rare"

Cette distinction est très importante. En effet, les objets "rares" ont la possibilité d'obtenir un emplacement amélioré, appelé "Core Slot", expliqué dans le point suivant.

## TYPES D'EMPLACEMENTS OU SLOTS

Il y a deux types d'emplacements, ou « *Slots* », les « *Meta Slots* » (emplacements de base, aux contours bleus) et les « *Core Slots* » (emplacements améliorés, aux contours jaunes). Un objet peut avoir jusqu'à 4 « *Meta Slots* » en même temps. Un « *Meta Slot* » peut être amélioré à nouveau via l'onglet « *extension* » afin de devenir un « *Core Slot* », nécessaire pour pouvoir équiper certaines essences spécifiques. Pour créer un emplacement amélioré ou « *Core Slot* », il faut au préalable avoir créé et déverrouillé les 4 emplacements ou « *Meta Slots* » et ne pas avoir d'essence placée dans le 4<sup>ème</sup> emplacement, qui est celui transformé en emplacement amélioré ou « *Core Slot* ». L'extension transformera toujours, en cas de réussite, l'emplacement le plus à droite en « *Core Slot* ».



Un objet classique peut contenir jusqu'à 3 « *Meta Slots* » et 1 « *Core Slot* », là où un objet rare (doré) peut atteindre 2 « *Core Slots* » et donc, par conséquent, 2 « *Meta Slots* ».



Objet Classique amélioré au maximum



Objet rare amélioré au maximum



## DEVERROUILLER UN EMBLACEMENT OU UNLOCK

Déverrouiller un emplacement libère le potentiel de ce dernier et permet de pouvoir y placer une essence. Le fonctionnement de l'onglet « *Unlock* » est identique à celui de la création d'emplacements en termes de chance d'amélioration et de somme de Gelts utilisée. Ainsi, la somme et la difficulté seront plus grandes en fonction du nombre d'emplacements déjà déverrouillés. Des objets existent et permettent d'améliorer les chances de déverrouiller un emplacement, disponibles soit dans la boutique, soit sur certains monstres.

Pour déverrouiller un emplacement, il faut que ce dernier soit au préalable créé et verrouillé (visible avec un cadenas sur l'emplacement). L'emplacement déverrouillé sera toujours celui le plus à gauche. Pour créer un emplacement de « *Core Slot* », il faut au préalable que les 4 « *Meta Slots* » soient créés et déverrouillés.



[ 0 ] déverrouillés

[ 1 ] déverrouillé

## ESSENCES

Les Essences sont la clef de ce nouveau système d'amélioration et de perfectionnement des équipements. Chaque essence possède son propre bonus de statistiques qui s'appliquera à l'objet sur lequel l'essence est placée dans le bon emplacement. Il existe différents types d'essences en fonction de la rareté et des effets octroyés. Certaines conditions spécifiques sont par ailleurs nécessaires pour obtenir ou équiper certaines essences.



Différentes icones d'essences existant en jeu

## NIVEAUX OU TIERS

Il existe différents niveaux d'essences. Certaines d'entre elles peuvent être obtenues directement sur les monstres, peuvent être de couleur différente en fonction de si elles se trouvent sur un monstre normal ou un boss. D'autres, en revanche, doivent être fabriquées en réunissant un certain nombre de ressources. Par ailleurs, une essence peut être transformée et améliorée en une nouvelle essence, avec de meilleures statistiques, ce qui lui permet en quelque sorte de gagner un niveau.


## TYPES D'ESSENCES

Il existe deux types d'essences en fonction de l'emplacement sur lequel il est possible de les y appliquer. (*Meta* ou *Core*)


Les essences qui doivent être mises sur des emplacement Core sont marquées d'un plus jaune. Celles-ci ne peuvent être équipées que sur des emplacements dorés ou Core. Généralement, celles-ci sont plus puissantes et offrent de meilleures statistiques qu'une essence classique.

## OBTENIR DES ESSENCES

Il existe plusieurs moyens pour obtenir des Essences. Chaque moyen possède ses propres possibilités et conditions. La principale façon d'en obtenir consiste à tuer des monstres et récupérer leur drop. Chaque monstre possède un certain type et drop en conséquence une ou plusieurs essences spécifiques.

Par exemple, une essence de Fungi  - une des premières essences qu'un joueur peut obtenir, se trouve sur les monstres suivants :

- Weak Fungi
- Fungi
- Strong Fungi
- Mushroom Leader

Le Mushroom Leader est une exception ici, car, en tant que boss, il a sa propre essence , différente de celles des Fungi normaux. Toutefois, dans certaines situations, le Mushroom Leader peut drop deux essences au lieu d'une.

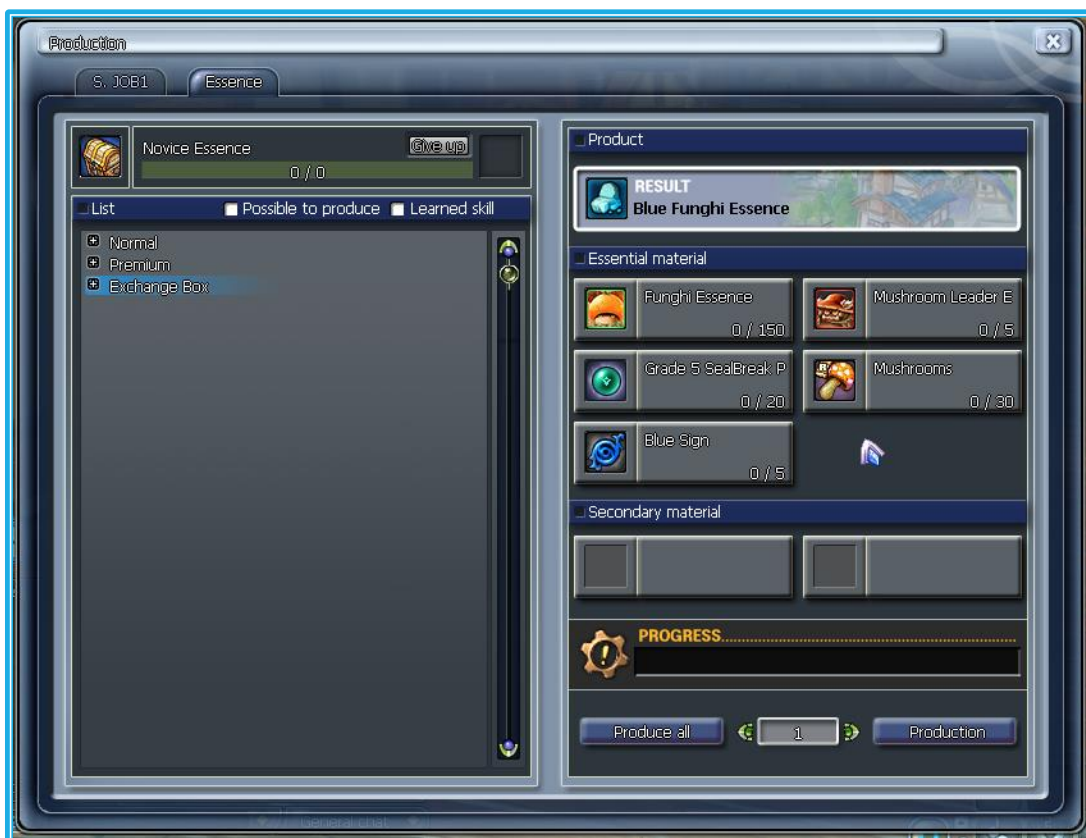
De manière générale, chaque monstre a la possibilité de drop une certaine essence correspondant à son type de monstre. Les boss ou les monstres spécifiques, eux, disposent de leur propre essence. Pour obtenir de meilleures essences avec de meilleures statistiques, il est nécessaire de fabriquer les essences.

## FABRICATION D'ESSENCES

Crafter ou fabriquer des essences est un moyen d'augmenter les statistiques données par les essences. Pour pouvoir crafter des essences, il faut aller voir «Jaime » à Roxbury.



Les joueurs peuvent ainsi accéder à la fonctionnalité de crafting des essences pour leur personnage sans coût en cliquant sur « *Extension* », puis « *Learn* ». Une fois appris, cette nouvelle interface se trouve dans la même page que celle dédiée au second métier, en appuyant sur « U ». Pour information, cette interface ne nécessite aucun point et donne accès à l'ensemble des recettes d'essences existantes.




Pour fabriquer une essence d'un tiers supérieur, le joueur a besoin de réunir tous les matériaux nécessaires dans la recette donnée. La capture d'écran ci-dessus montre le cas d'une recette de « **Blue Funghi Essence** », essence d'un tiers supérieur à la **Funghi Essence** normale.

Comme plusieurs recettes nécessitent la même essence de base à réunir, c'est au joueur de décider sur quelle essence se concentrer en premier en vue de la fabrication d'essences d'un tiers supérieur. Par ailleurs, certaines recettes d'essence d'un tiers supérieur nécessitent des matériaux rares en plus d'essences : matériaux issus des métiers, objets issus de monstres ou de boss.


NB : Vous pouvez obtenir les matériaux issus des différents métiers par échange auprès d'autres joueurs qui auraient amélioré ce métier.



## RECETTES PREMIUM


Pour permettre aux joueurs une façon plus rapide pour créer les essences, des recettes premium existent permettant de fabriquer la même essence qu'avec la recette classique, mais avec une quantité moindre de matériaux requis. Cependant, cette technique nécessite l'utilisation d'un objet supplémentaire spécifique : le **Chameleon Essence** . Cet objet est uniquement disponible dans la boutique

## RECYCLAGE

S'il a accumulé un certain nombre d'essences dont il n'a plus besoin, le joueur peut les rassembler et utiliser un objet spécifique : le **Essence Refinement** , ce qui lui permettra d'échanger ces essences contre d'autres essences du même tiers. Cette méthode est similaire à la fabrication d'essence classique et toutes les recettes de recyclage sont présentes dans une liste sous « *Exchange Box* ». Le joueur peut ainsi fabriquer une boîte dans laquelle il recevra un certain nombre d'Essences aléatoires. À noter que ces boîtes aléatoires ne peuvent échouer, mais donnent forcément une quantité inférieure d'essences par rapport au nombre utilisé pour créer la boîte.

Une version spéciale de ces recettes permet d'améliorer le nombre d'essences aléatoirement obtenues en utilisant deux **Essence Refinement**  au lieu d'une.

## PLACEMENT

Dès qu'un joueur a ajouté des emplacements et déverrouillé les emplacements d'essences, il peut mettre une essence sur cet équipement. Pour ce faire, il doit utiliser l'icône « *Action-Skill* » .

Une fois que le joueur a fait un clic droit sur cette option, il peut choisir l'équipement de son choix et placer une Essence en cliquant dessus et en déplaçant l'essence à la souris sur l'emplacement disponible. Le bonus obtenu par l'équipement de cette essence apparaîtra alors sur l'écran ainsi que le prix nécessaire en Gelts pour mettre en place cette essence. Le coût de Gelts se base sur le tiers mais également sur la puissance de l'Essence équipée.

Chaque essence a une restriction d'équipement, en plus de l'emplacement spécifique. Par ailleurs, il n'est possible d'équiper que deux essences similaires sur un même équipement. Il n'est ainsi pas possible d'équiper plus de deux « **Blue Funghi Essence** », mais il est revanche possible d'équiper deux « **Funghi Essence** » et deux « **Blue Funghi Essence** » (deux tiers différents). Enfin, certaines essences d'un tiers supérieur nécessitent un niveau particulier. Ce dernier est visible sur l'Essence.



## RETIRER UNE ESSENCE

Dans certains cas, un emplacement d'essence d'un équipement doit être vide. Dans ce cas, le joueur peut se rendre au Lord de chaque ville et accéder à « *Item Slot* » puis à l'onglet « *Get Back* » pour retirer une essence d'un équipement. Dans ce menu, le joueur peut faire un clic-droit sur l'essence

qu'il souhaite retirer ou sélectionner « *Destroy All* » pour automatiquement sélectionner toutes les essences équipées d'un coup. En cliquant sur « *Apply* », et moyennant un certain coût en Gelts, le joueur pourra retirer les essences d'un équipement.

**Attention** : Les essences seront supprimées durant cette action.



## RECUPERER UNE ESSENCE SANS LA DETRUIRE

Si un joueur veut récupérer une essence sans que celle-ci soit détruite, il devra utiliser un des quatre objets spécifiques. Ces objets sont disponibles directement sur le jeu ou dans la boutique et offrent une certaine probabilité de chance de récupérer l'essence concernée plutôt que celle-ci soit supprimée. (10%, 30%, 50% ou 100%)

Le joueur peut ainsi essayer de récupérer une essence sans la détruire une fois par objet spécifique. Si la récupération d'essence échoue, seul l'objet spécifique est détruit et le coût en Gelt maintenu. L'essence reste en place sur l'équipement et nécessitera à nouveau, si le joueur le souhaite, l'utilisation d'un objet spécifique.

## ECHANGES

Comme les objets sont en lien direct avec la puissance d'un personnage, il y a certaines règles concernant l'échange d'objets qui possèdent des emplacements d'essences et sont équipés de celles-ci.

Un objet possédant des essences sur ses équipements ne peut être échangé. Pour ce faire, il faut au préalable que le joueur ait retiré l'ensemble des essences avant de songer à l'échanger avec d'autres joueurs. L'extension et l'ouverture des emplacements d'un équipement sont maintenues et ne disparaissent pas en cas d'échange.

Les essences en tant qu'objet, c'est-à-dire non allouées à un équipement, peuvent être échangées normalement.