



GENSHIN IMPACT

Déconstruction Free To Play



Document interactif



Son recommandé

2020

BECICA Jérémy – CELLIER Julie – RICHER Baptiste – SOWA Thibaut

Déconstruction Free To Play



OVERVIEW

ANALYSE GAMEPLAY

ANALYSE MODELE ARM

ANALYSE PRODUIT

Overview

Fiche technique

Développé & Édité par miHoYo

 28 septembre 2020

 Action Aventure RPG
Coop Online

 Amateurs de RPG et gacha
Mid-core gamers

Disponible sur



Pitch

Le joueur se retrouve en Teyvat, un continent aux mille merveilles où d'innombrable créatures prospèrent en harmonie. Dirigé par sept Archons, ce monde est un lieu où les sept éléments convergent. Il devra lutter pour vaincre un artefact magique, qui vient chambouler l'ordre établi, et ainsi retrouver son frère ou sa soeur.

USP

Parcourez un monde ouvert aux commandes d'une équipe de quatre personnages interchangeables parmi plus d'une vingtaine de personnages obtenable via un système de gacha.

KSP

Des relations entre chacun des sept éléments

28 personnages aux gameplays très différents

Un monde ouvert extrêmement riche en contenu (quêtes, énigmes...)

Analyse Gameplay



Core Gameplay

Mécaniques de progression

Système économique



Core Gameplay

3C

Core Loop

Special Feature

Situation
Exemple



3c : Caméra

Caméra principale

Troisième personne

Back

Top Down

Mobile sur 3 axes



Caméra secondaire

Possibilité de plus ou moins zoomer sur le caractère joueur.



Caméra contextuelle

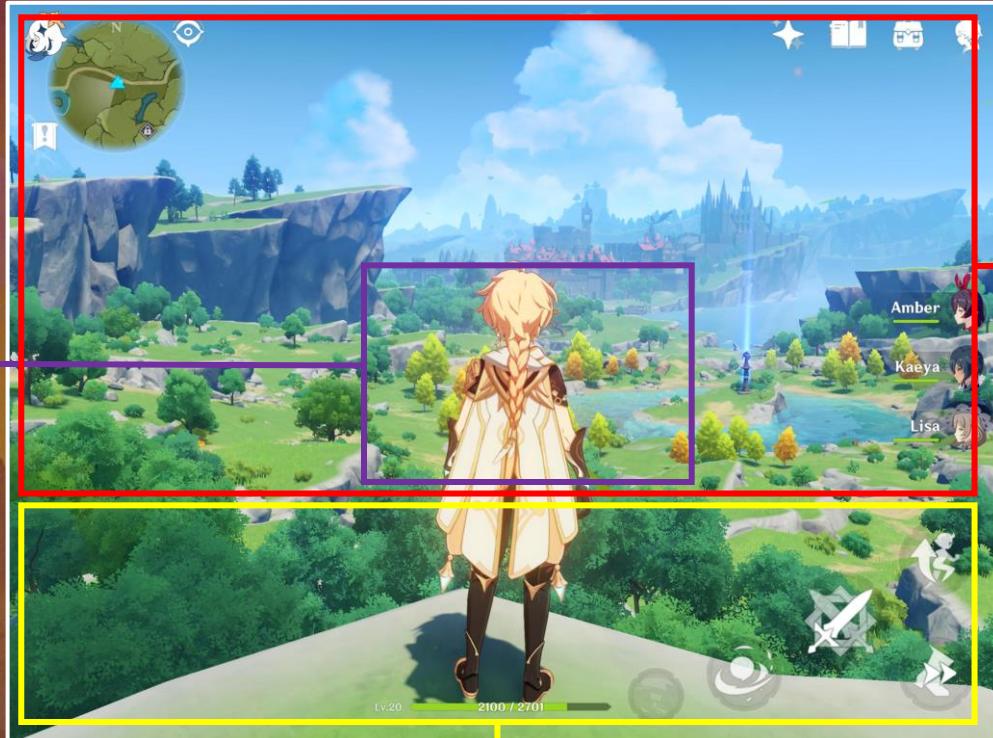
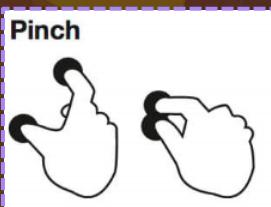
Lors de l'attaque chargée d'un archer, la caméra se rapproche du caractère joueur et se trouve quasiment à son épaule.



3c : Contrôles

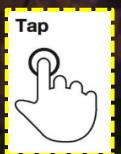
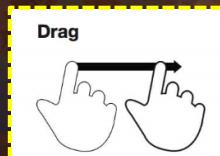
Contrôles secondaires

Pinch pour ajuster la distance de la caméra.



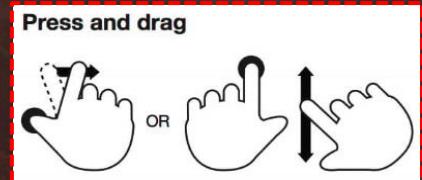
Contrôles primaires

Déplacement (Drag sur l'écran)
Sauter, Attaquer, Sprinter (Tap sur le bouton correspondant).



Contrôles tertiaires

Press plus drag pour orienter la caméra.
Tap sur les icônes en hauteur (zone difficilement accessible sur téléphone) pour l'inventaire, Les vœux..



3c : Character

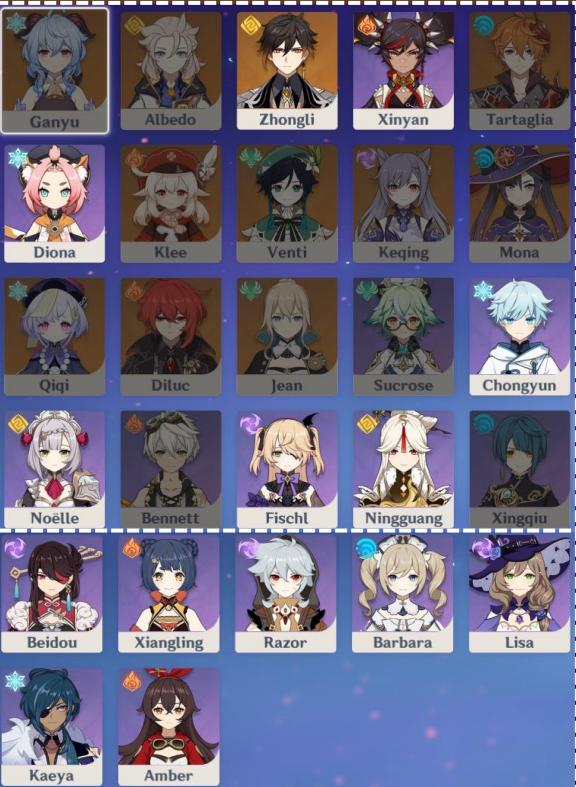
Les points communs

Déplacements
(Marcher, courir,
sauter, escalader,
nager, plonger, planer)

Mécaniques
d'attaques similaire
(Super attaques, coup
puissant, coup basique)

Inventaire similaire
(Attributs, armes,
artéfacts, constellation,
aptitudes, profil)

Il est possible de jouer 27 personnages ayant
chacun des capacités, des histoires et des
constellations différentes



Les différences

L'élément du personnage
(**Hydro**, **Pyro**, **Cryo**, **Anemo**,
Geo, **Electro**)

Type de combattant :
Lancier, archer, épée lourde,
épéiste, mage

Chaque personnage possède
un bonus dans le monde,
dans la construction
d'objets, dans la création de
plat, dans l'alchimie ou
encore dans les expéditions.

Core loop



Special Feature : Les Éléments

Chaque personnage est lié à l'un des 7 éléments du jeu.



Les attaques liées à un élément peuvent provoquer des effets particuliers sur les ennemis.

-  **Anemo** : aucun effet
-  **Pyro** : inflige des dégâts sur la durée
-  **Electro** : aucun effet
-  **Cryo** : réduit la vitesse de l'ennemi
-  **Geo** : aucun effet
-  **Hydro** : inflige l'état "mouillé"
-  **Dendro** : pour le moment, il n'y a aucun personnage de ce type mais certains ennemis l'utilisent

Elles peuvent provoquer des effets particuliers sur le joueur également lorsqu'il reçoit des dégâts élémentaires :

-  **Hydro** : Augmente les cooldowns
-  **Electro** : Draine la recharge d'énergie
-  **Pyro** : inflige des dégâts sur la durée
-  **Cryo** : Augmente les coûts en stamina

Special Feature : Les Combos d'éléments

Il existe à ce jour **9 combinaisons d'éléments** possible, chacun ayant un **effet** particulier.

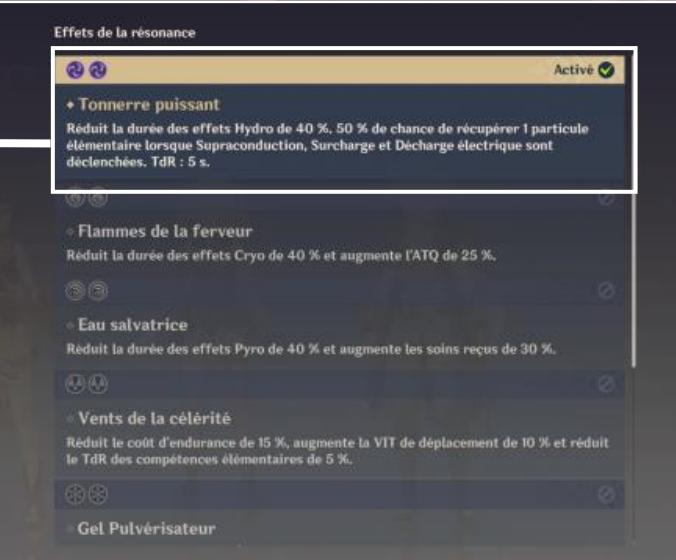
Nom	Élément	Effet
Dispersion	+ ou ou ou	Étend l'élément rencontré et inflige plus de dégâts de zone de son type.
Gel	+	Gel la cible. Certaines armes peuvent briser la glace.
Fonte	+	Inflige des dégâts ou selon l'attaque qui déclenche la réaction obtient un bonus de dégât (+100% si , +50% si)
Electrocution	+	Inflige des dégâts et rebondit entre les ennemis mouillés à portée.
Supraconduction	+	Inflige des dégâts en zone et baisse la résistance des cibles touchées de 50%
Surcharge	+	Explosion infligeant des dégâts en zone.
Evaporation	+	Inflige des dégâts ou selon l'attaque qui déclenche la réaction obtient un bonus de dégât (+100% si , +50% si)
Brûlure	+	Inflige des dégâts sur la durée.
Cristallisation	+ ou ou ou	Créé un cristal de l'élément touché donnant un bouclier réduisant les dégâts du dit élément.



Une attaque Anemo sur l'élément Pyro provoque l'effet Dispersion. L'élément rencontré est étendu et les dégâts infligés sont augmentés.

Special Feature : Les Résonnances

Les éléments des personnages au sein d'une même équipe peuvent entrer en résonnance, donnant ainsi des bonus passifs à l'équipe. Il existe sept combinaisons possibles :



Nom	Élément	Effet
Eau Salvatrice	2 ⚪	Réduit de 40% la durée de l'effet de statut 🔥 et augmente les soins de 30%.
Tonnerre Puissant	2 ⚡	Réduit la durée des effets ⚡ de 40%. 50% de chance de récupérer une particule élémentaire lorsque Supraconducteur, Surcharge et Décharge électrique sont déclenchées.
Gel Pulvériseur	2 ❄️	Réduit de 40% la durée de l'effet de statut ❄️ et augmente le taux de coups critique contre les ennemis gelés ou affecté par 🔥 de 15%.
Flammes de la Ferveur	2 🔥	Réduit de 40% la durée des effets ❄️ et augmente les dégâts de 25%
Vent de Célérité	2 🌱	Réduit la consommation d'endurance de 15%, augmenter la vitesse de déplacement de 10% et réduit les cooldowns de compétences de 5%.
Roc Inamovible	2 🏧	Augmente la résistance aux interruptions et les dégâts de 15% lorsqu'un bouclier 🏧 est actif.
Lianes Protectrices	4 éléments différents	Augmente toutes les résistances élémentaires de 15%.

Exemple : Battre un boss

Caméra / Character :

Le joueur ici joue un archer, en plus de la caméra principale, la caméra contextuelle concernant l'attaque chargée d'un archer s'active quand celle-ci est utilisée. On y constate également les déplacements et les attaques.

Core loop :

Le boss est un des premiers éléments de la Core loop. On le farm afin d'obtenir des objets d'amélioration de personnages, pour augmenter son niveau d'aventure ou encore obtenir des artefacts.

Combo d'éléments :

Le joueur incarne Amber, un personnage de type **Pyro**. L'ennemi qu'il affronte, l'Hypostase Anemo, est de type **Anemo**. En conséquence, les attaques **Pyro** d'Amber provoquent l'effet Dispersion en touchant l'ennemi.



Résonnance élémentaire :

Le joueur dispose de quatre personnages d'éléments différents dans son équipe. En conséquence, ses personnages sont sous l'effet de la résonnance "liane protectrice", qui augmente ses résistances élémentaires de 15%

Mécaniques de progression

Niveau d'aventure (AR)

Niveau de personnage

Constellations

Amélioration des armes

Artefacts

Situation Exemple



MdP : Le Niveau d'Aventure (AR)

Généralités

Mécanique de progression principale du jeu. Le niveau d'aventure conditionne l'accès à des fonctionnalités spécifiques.

Progression dans l'Histoire et dans les Quêtes secondaires

Quêtes quotidiennes
A partir du AR 12



Déblocage de nouveaux donjons

Paliers d'élévations de personnage
AR 10->25->35->...

Vœux (invocations de personnages)
A partir du AR 6



A chaque montée en niveau, des récompenses supplémentaires. Le joueur peut voir les récompenses pour les 10 niveaux d'aventure suivants.

MdP : Le Niveau de Personnage

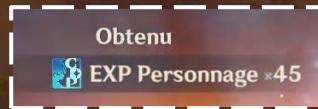
Le niveau d'un personnage conditionne ses statistiques de base. Initialement à 0, le niveau peut augmenter jusqu'à un maximum de 90.



Niveau supérieur		Niv.19	
♦ PV max	1.905	2.040	▲
♦ ATQ	65	68	▲
♦ DÉF	112	119	▲

Il y a deux moyens principaux d'augmenter le Niveau de Personnage

Naturellement en tuant des monstres



En utilisant des matériaux d'EXP de personnage, lootables dans des coffres, quêtes, et donjons.

Niveau supérieur !

Trois différents types de matériaux d'EXP, avec chacun sa valeur propre d'EXP gagnée et sa propre rareté



MdP : Le Niveau de Personnage

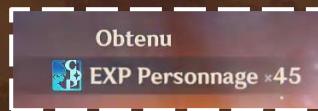
Le niveau d'un personnage conditionne ses statistiques de base. Initialement à 0, le niveau peut augmenter jusqu'à un maximum de 90.



Niveau supérieur			
Niv.19			
♦ PV max	1.905	→	2.040 ↑
♦ ATQ	65	→	68 ↑
♦ DÉF	112	→	119 ↑

Il y a deux moyens principaux d'augmenter le Niveau de Personnage

Naturellement en tuant des monstres



En utilisant des matériaux d'EXP de personnage, lootables dans des coffres, quêtes, et donjons.

Niveau supérieur !

Trois différents types de matériaux d'EXP, avec chacun sa valeur propre d'EXP gagnée et sa propre rareté



MdP : Le Niveau de Personnage (Élevation)

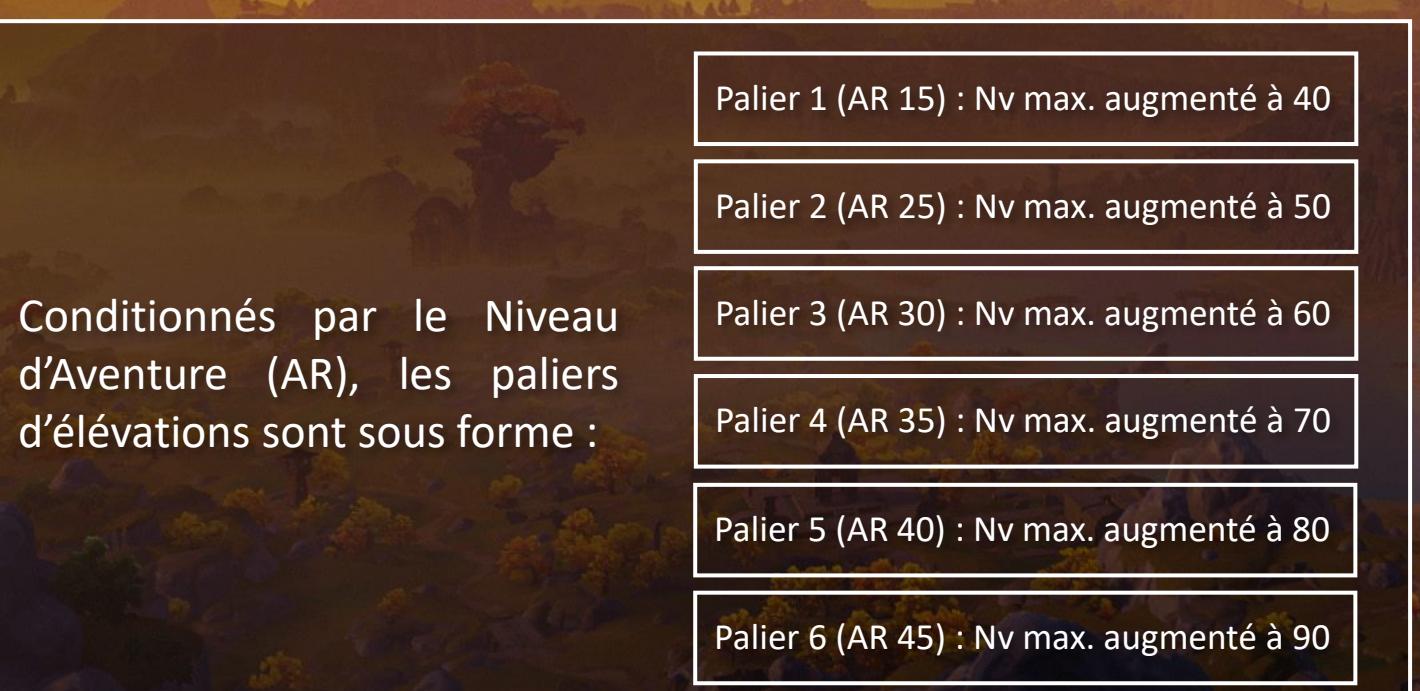
La progression d'un personnage se fait par un système de paliers. A chaque fois le niveau max du pilier atteint, le joueur devra réunir des **matériaux** spécifiques pour élèver son personnage.

Niveau supérieur !



Élever !

Niv. Max atteint



Conditionnés par le Niveau d'Aventure (AR), les paliers d'élévations sont sous forme :

Palier 1 (AR 15) : Nv max. augmenté à 40

Palier 2 (AR 25) : Nv max. augmenté à 50

Palier 3 (AR 30) : Nv max. augmenté à 60

Palier 4 (AR 35) : Nv max. augmenté à 70

Palier 5 (AR 40) : Nv max. augmenté à 80

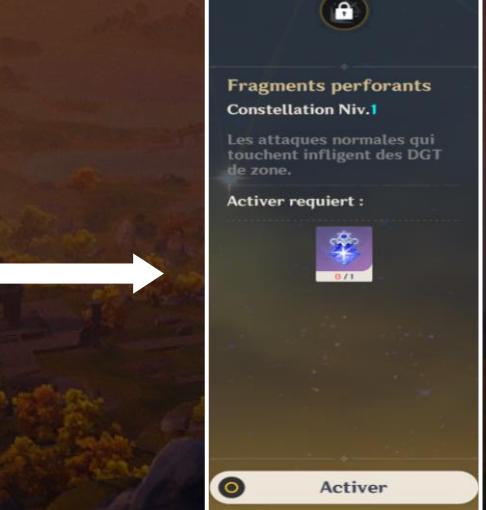
Palier 6 (AR 45) : Nv max. augmenté à 90



MdP : Constellations des Personnages

Chaque personnage dispose d'un onglet Constellation. Les constellations permettent d'améliorer nettement les effets de leur **compétences**, dans une limite de **six constellations**.

Pour augmenter de 1 le niveau d'une Constellation, il faut une **Stella Fortuna** de personnage qui s'obtiennent dans les **vœux**. Lorsque le joueur obtient un personnage déjà obtenu auparavant, celui-ci sera remplacé par une Stella Fortuna.



Exception

Pour progresser dans la Constellation du Voyageur, le joueur devra récupérer des matériaux spécifiques obtenables par d'autres moyens.



MdP : Amélioration des armes

Renforcement

Raffinage

Le *Renforcement* d'une arme permet d'augmenter son niveau.

Une arme se renforce grâce aux :

Matériaux d'améliorations obtenables en récompenses de quêtes, dans des coffres, et au forgeron.

Autres armes



Renforcer une arme permet de la rendre plus efficace. Plus son niveau est haut, plus ses caractéristiques le seront aussi.



Une fois une arme au niveau maximum, elle peut être Élevée.

(Voir slide sur l'Élévation de personnage, système identique)

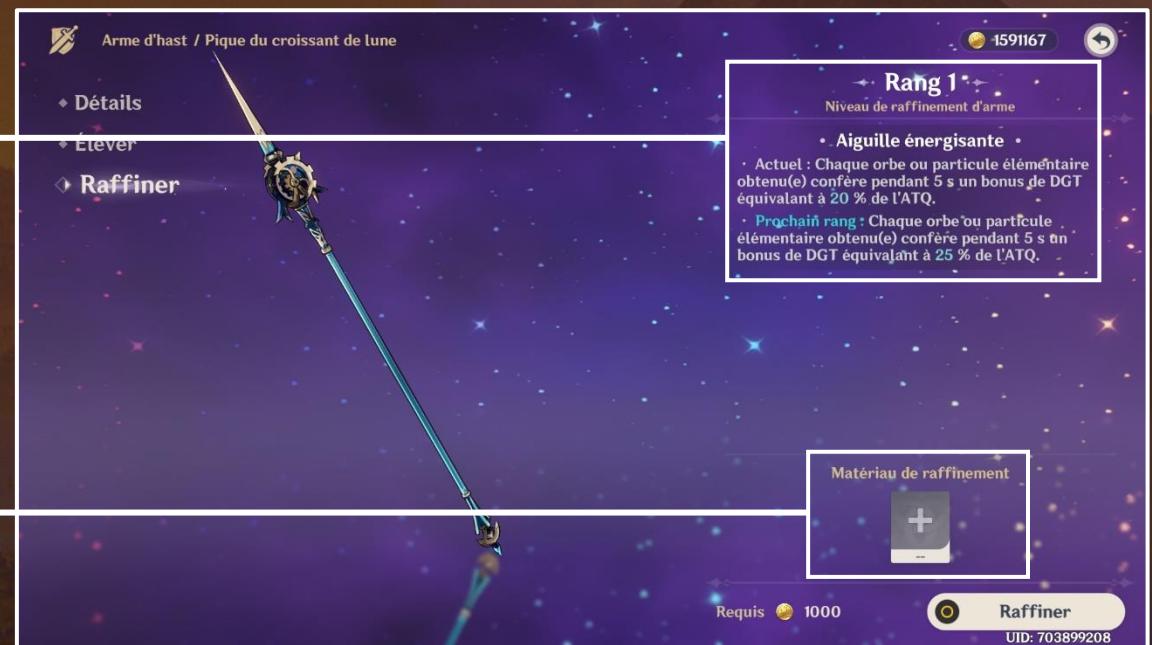
MdP : Amélioration des armes

Renforcement

Raffinage

Le Raffinage quant à lui permet d'améliorer les capacités passives d'une arme.

Une arme ne peut être raffinée qu'à partir d'un doublon de celle-ci.



MdP : Les Artefacts

Comme les Armes, les **Artefacts** sont des objets d'amélioration des **caractéristiques** d'un personnage. Il y en existe différentes types : Fleur, Plume, Outil de mesure du temps, Coupe, et Couvre-chef.



Le renforcement d'un artefact est identique que celui des armes. (Voir slide *Amélioration des armes*)

Leur niveau maximum dépend de leur **rareté**.

Commun (★) – Inhabituel (★★) – Rare (★★★) : Niv. Max = 10

Épique (★★★★) : Niv. Max = 15

Légendaire(★★★★★) : Niv. Max = 20



Il en existe également dans plusieurs **sets**. Chaque set complété (c'est-à-dire X artefacts du même set) permet d'apporter un effet d'amélioration de caractéristique supplémentaire.

MdP : Situation Exemple

Acquisition et amélioration du personnage : Ningguang

Levelling

Ici le joueur vient d'obtenir Ningguang. Pour l'intégrer à son équipe et profiter du potentiel du personnage, il va donc commencer par l'augmenter jusqu'au niveau 20.



Élévation

Ayant atteint le niveau max du personnage, le joueur pourra ensuite l'élever en farmant différents matériaux, s'il a atteint l'AR 15.



Équipement

Le joueur n'a plus qu'à améliorer **l'arme** correspondante à la classe du personnage (mage) et équiper des **artefacts**, pour rendre les attaques de Ningguang encore plus dévastatrices.



Système économique

Currencies

Schéma de conversion

Situation
Exemple



Système Économique : Currencies

Il y a 9 monnaies différentes dans le système actuel. Il est prévu que d'autres soient ajoutés plus tard.



Monnaie la plus courante, on la gagne en :

- Complétant des quêtes
- Tuant des **ennemis**
- Finissant des **donjons**
- Ouvrant des coffres et des lignes telluriques

Sert à acheter :

- Passage de niveau pour personnages, armes et artéfacts
- Nourriture et d'autres items
- Armes et amélioration à la forge

Système Économique - Premium Currencies

Cristal primaire

Devise spéciale



HARD CURRENCY

Il faut les acheter avec du **vrai argent**. Ils sont échangeables contre des **Primo-Gemmes** à la valeur 1 pour 1 et permet d'acheter des packs.

- 1,19€ - 60 Cristaux Primaires
- 5,49€ - 300 Cristaux Primaires
- 16,99€ - 980 Cristaux Primaires
- 32,99€ - 1980 Cristaux Primaires
- 54,99€ - 3280 Cristaux Primaires
- 109,99€ - 6480 Cristaux Primaires

1 crystal \approx 0,018€

Primo-gemme

Devise spéciale



SOFT CURRENCY

Monnaie principale qui permet d'acheter des **Pierres de la fatalité** et **de la destinée** pour **160 Primo-Gemmes** et un passage de niveau du **Passe de Bataille** pour **150 Primo-Gemmes**

Peut être acquis de différente manière :

- Converti à partir de Cristaux Primaires
- Achat de packs payant
- Quêtes quotidiennes
- Passage de rang du Passe de Bataille
- Achèvements
- Compléter les Profondeurs spiralee

Système Économique - Wishing Currencies

Les Pierres de la fatalité et de la destinée

Les **Pierres de la fatalité** et **de la destinée** sont les deux monnaies qui permettent de formuler des vœux dans le jeu, afin d'acquérir de nouveau personnage et des équipements pour ces derniers via un système de **GACHA**.

Peut être acquis par achat avec des **Primo-Gemmes** ou en récompense des niveaux d'aventure.

Astérie

Coupon d'échange avancé



★★★★★

Peut être acquis en obtenant des doublons de personnages et d'armes de 4 ou 5 étoiles à travers le système de voeux.

Permet d'acheter :

- Jusqu'à 5 Pierres de la fatalité ou de la destinée par mois
- Matériels d'armes d'Ascension
- Des **Moras**

Astrion libre

Coupon d'échange commun



★★★★★

Peut être acquit à chaque personnage et arme obtenus à travers le système de vœux.

Permet d'acheter :

- Un nombre illimité de **Pierres de la fatalité** et **de la destinée** par mois
- Matériels
- Des armes
- Des personnages

Pierre de la fatalité

Objet de vœux exclusif



★★★★★

Pierre de la destinée

Objet de vœux



★★★★★

Système Économique -Regional Currencies

Les monnaies régionales sont les **sceaux de l'élément des Sept** de la région. Actuellement seules 2 régions possèdent leur propre monnaie.

Sceau Anémo

Sceau des sept cités-États



★★★★★

Peut être acquis :

- Ouvrant des coffres dans **Mondstadt**
- Passage de niveau de la statue **Anémo** des Sept

Permet d'acheter :

- Matériels d'Ascension
- Matériels d'armes d'Ascension
- Niveau supérieur du talent d'un équipement
- Des **Moras**

Sceau Géo

Sceau des sept cités-États



★★★★★

Peut être acquis :

- Ouvrant des coffres dans **Liyue**
- Passage de niveau de la statue **Geo** des Sept

Permet d'acheter :

- Matériels d'Ascension
- Matériels d'armes d'Ascension
- Niveau supérieur du talent d'un équipement
- Des **Moras**

Système Économique - Schéma de conversion

Les monnaies diégétiques (existant réellement dans l'univers du jeu) et extradiégétiques peuvent se convertir dans deux circuits distincts. Les monnaies premium peuvent être **convertie** à termes en monnaies servant à jouer à des jeux d'argent. Tandis que les monnaies régionales peuvent être **convertie** en **Mora** pour être recyclés en cas de surplus.

Sceau Anémo



Sceau Géo



Mora



Cristaux Primaires



Primmo-gemmes



Astrion Libre



Astérie



Pierre de la destinée

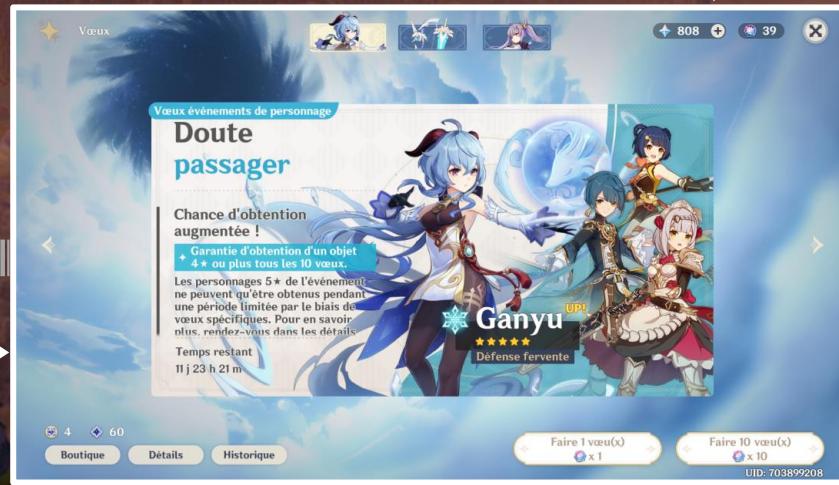


Pierre de la Fatalité



Situation - Acheter un personnage

Afin d'acheter un personnage uniquement disponible par **Gacha**, il faut s'enquérir de **Pierres de fatalité** ou **de la destinée** pour effectuer des **vœux**, le jeu nous laissant la possibilité d'effectuer **10 vœux** en une seul fois, nous allons donc viser l'achat de **10** de ces pierres.



Analyse modèle ARM

Acquisition

Rétention

Feature de Monétisation



ACRYM : Acquisition

Un engouement créé en amont

Sortie d'un manga en ligne gratuit en 2018 pour poser les bases de l'histoire du jeu

↓
Annoncé à l'E3

↓
23 millions de préinscriptions

↓
Forte communauté avant même le lancement du jeu

↓
Un des meilleurs lancement de l'histoire.
100 millions d'investissement remboursés
en deux semaines



Vidéo d'annonce à l'E3 2019

ACRM : Acquisition

Une publicité massive

Des annonces sponsorisées, vidéo publicitaires sur les réseaux pour sensibiliser un public jeune...



Facebook



Youtube



Twitter



Crunchyroll



Reddit



Et bien d'autres...

... et même dans la vraie vie pour attirer toujours plus de nouveaux joueurs dans des lieux très fréquentés.

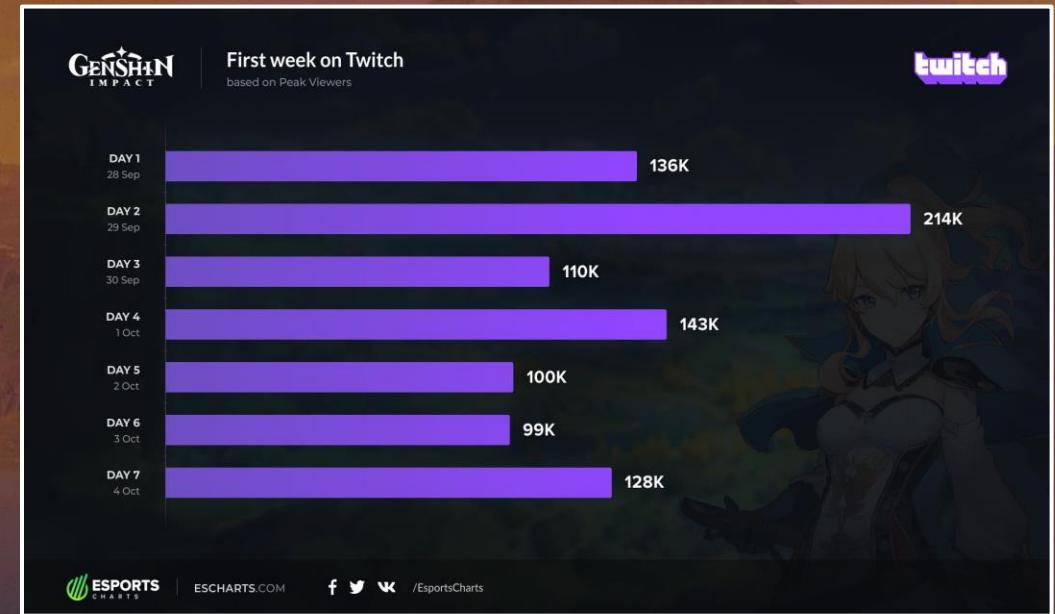


ARM : Acquisition

Un fort impact sur Twitch

Le succès bien préparé
(voir slide précédente)
a permis au jeu de faire
parler de lui

Massivement streamé
sur Twitch à sa sortie



Nombre de viewers sur les streams de Genshin impact lors de la sortie du jeu

ACRM : Acquisition

Un classement élevé sur les stores

	Overall	Games	Adventure (Games)	Role Playing (Games)
# of countries - rank 1 reached	0 =	0 =	31 ▲9	23 =
# of countries - rank 5 reached	3 ▲1	19 =	87 ▲3	88 ▼3
# of countries - rank 10 reached	3 ▼3	33 ▼2	107 ▼3	110 ▲2
# of countries - rank 100 reached	52 ▼15	108 ▼5	160 =	162 ▲1
# of countries - rank 500 reached	123 ▼5	149 ▼2	170 =	170 =
# of countries - rank 1000 reached	140 ▼6	160 ▼2	171 =	171 =

Classement du jeu sur l'App Store à la fin de la première semaine du lancement du jeu



*Massivement téléchargé
=> Amplification de la vague du succès du jeu*



ARM : Rétention

Méthode de Rétention	Importance dans Genshin Impact
Daily Reward	Medium
Résines	Medium
Quêtes	High
Expéditions	Low
Succès	Medium
Grind	Medium
Événements	High
Passe de Bataille	High
Social	Low

ARM : Rétention - Daily Reward

Il existe deux types de daily rewards dans Genshin Impact : celles accessibles par le [site hoyolab](#), et celles liées aux **événements en cours**.

Une fois par jour, en se connectant au site [hoyolab.com](#), il est possible de récupérer des récompenses :

- matériaux d'**évolution** deux fois par semaine
- quelques **primo-gemmes** après une semaine consécutive
- petit nombre de **moras**
- matériaux de **craft** une fois par semaine



ARM : Rétention - Daily Reward

Il existe deux types de daily rewards dans Genshin Impact : celles accessibles par le [site hoyolab](#), et celles liées aux **événements en cours**.

Certains **événements limités** dans le temps permettent également de récupérer des récompenses quotidiennes, cette fois in-game.

- des **primo-gemmes** (aux 3^e et 7^e jours)
- des objets liés à l'**événement**
- un grand nombre de **moras**
- matériaux d'**évolution**

Connexions Gastronomie étrangère

Temps restant : 14 j 17 h

 x3 Leçons du héros Récupérable	 x1 Collection de recettes « Goût » Jour 2	 x100 Primo-gemme Jour 3	 x200 Primo-gemme Jour 7
 x50000 Mora Jour 4	 x5 Leçons du héros Jour 5	 x1 Recette : Nuggets de... Jour 6	

ARM : Rétention - Résine

La Résine originelle est le système d'énergie de Genshin Impact

La **Résine originelle** peut être utilisée pour obtenir les récompenses de **donjons**, et de certaines activités d'exploration comme les **boss**, ou les **fleurs des lignes énergétiques**, pour un coût allant de 20 à 60 résines.

Utilisable à partir du niveau d'aventure 8, la résine se recharge à raison d'un point par tranche de 8 minutes. Il faut environ 21 heures pour recharger ses 160 points de résines.

La **Résine fragile**, et les primo-gemmes permettent de recharger 60 points de résine originelle.



Résine originelle

Objet de calcul du résultat du défi



Peut être utilisée pour activer des Arbres pétrifiés et des Fleurs des lignes énergétiques et en obtenir ainsi les récompenses.

La légende raconte que les racines des anciens arbres pétrifiés et les Fleurs des lignes énergétiques s'entrelacent dans les profondeurs de la terre. Leurs connexions dessinent les trajectoires que prennent les lignes énergétiques.

ARM : Rétention - Quêtes

Quêtes quotidiennes

Chaque jour, quatre quêtes quotidiennes sont disponibles. Chaque quête octroie une récompense en **primo-gemmes**, en **expérience** et en **moras**. Accomplir les quatre octroie des récompenses bonus.

Ces quêtes non scénarisées (ou très peu) sont variées : combat contre un groupe d'ennemi ou un ennemi puissant, protection d'un endroit, course de vitesse, etc.



Lors de certains **événements temporaires**, accomplir des quêtes quotidiennes permet de progresser dans l'événement en question.

ARM : Rétention - Quêtes

Quêtes d'Archons et Quêtes d'histoire

Les **quêtes d'Archons** sont les quêtes principales de Genshin Impact. Elles développent le **lore** et guident la progression du joueur dans le monde.

Les **quêtes d'histoire** sont liées aux personnages jouables du jeu et permettent de développer leur **lore** et parfois d'essayer le gameplay des dits personnages.

Quêtes d'Archons

◊ **La terre mystique aux mille rochers**
Chapitre I - Acte 1

Rituel de la descente
208m

Quêtes d'histoire

◊ **Un combattant férus de lecture**
Fabulae Textile - Acte 1

Le déverrouillage des quêtes d'**Archons** et d'**histoire** est conditionné par le niveau d'aventure du joueur. De nouvelles quêtes sont ajoutées régulièrement par le biais de mises à jour.

Elles donnent de grosses récompenses, notamment en **expérience**, en **primo-gemmes** et en **matériaux d'évolution**.



ARM : Rétention - Quêtes

Quêtes du monde

Les quêtes du monde sont des quêtes secondaires scénarisées aux objectifs simples.

Elles peuvent être activées par interaction avec un objet du monde ouvert, ou être liées aux **événements** en cours.

Les récompenses peuvent varier selon les quêtes, mais il s'agit souvent :

- d'une poignée de **primo-gemmes**
- de quelques **matériaux d'évolution**
- de **moras**

! Quêtes du monde

Jardin secret

337m

Grand ménage

231m

Silence dans la bibliothèque !

120m



ARM : Rétention - Expéditions

Les **expéditions** permettent d'obtenir des matériaux de **craft** (forge, cuisine, synthèse) en envoyant un personnage pour un temps donné (il reste disponible dans l'équipe).

Certains personnages ont des bonus réduisant le temps de l'expédition.

A mesure que le rang d'aventure progresse, de nouvelles destinations se déverrouillent, et donc de nouvelles récompenses.

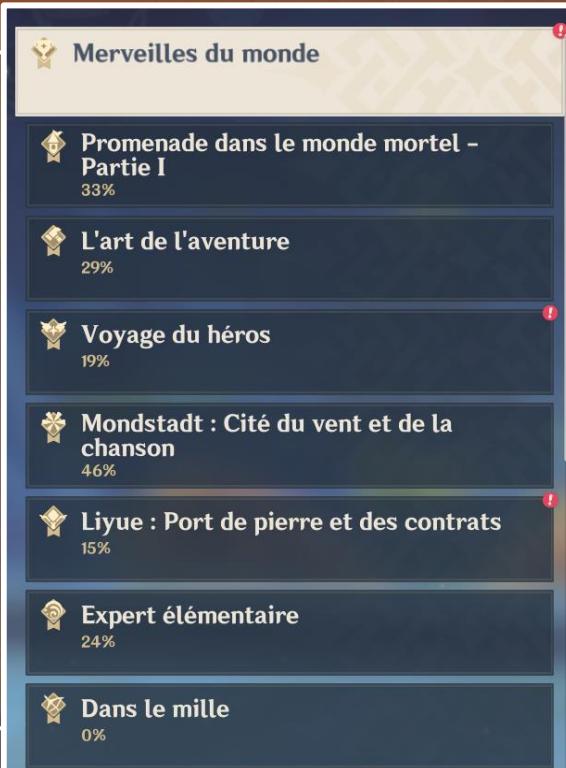


ARM : Rétention - Succès

Il existe deux types de succès : ceux d'**exploration** et ceux de **progression**

Les succès d'**exploration** prennent la forme de défis réalisables dans le monde ouvert du jeu.

Ils sont plus ou moins simples à réaliser et leur compléTION octroie entre 5 et 20 **primo-gemmes** ou un thème pour son profil en ligne.



Palais secret de la Formule Zhou Suivez la Fée et allumez toutes les torches pour débloquer l'entrée d'un donjon sur la Pente Wuwang.	5	Récupérer 2021/03/11
Super chaud Vainquez un Arbre enflammé sans détruire le point faible de sa corolle.	10	Récupérer 2021/03/15
Non-respect des normes de construction Faites tomber la même Hypostase Géo trois fois en détruisant le pilier rocher sur lequel elle se trouve.	5	Récupérer 2021/03/11
Entretien avec une ancienne divinité Renseignez-vous sur l'histoire d'une ancienne divinité.	5	Récupérer 2021/03/11
Chi et dragon Renseignez-vous sur l'histoire de Chi.	5	Récupérer 2021/03/11
La petite maison dans les bois Soyez témoin de l'histoire de la famille de Yuan Hong.	5	Récupérer 2021/03/11
Superstar à Mondstadt Atteignez une réputation de Niv.8 à Mondstadt.	20	0/1
Légende à Liyue	0	0/1

ARM : Rétention - Succès

Il existe deux types de succès : ceux d'**exploration** et ceux de **progression**

Les succès de **progression** balisent l'avancée du joueur en lui donnant des objectifs à moyen terme.

Ils sont divisés en chapitres, chacun composé de 12 défis.

Chaque défi octroie une petite récompense :

- des **artefacts**
- de l'**expérience d'aventure**
- des **matériaux d'évolution**

Chaque chapitre octroie une grosse récompense :

- des **artefacts**
- des **matériaux d'évolution**
- des **moras**
- des **primo-gemmes**



ARM : Rétention - Grind

Les principales phases de grind de Genshin Impact passent par différents types de **Donjons** et les **Boss**.

Les **Donjons** se débloquent avec le niveau d'aventure du joueur.

Récupérer les récompenses coûte un montant de **résine** variable selon les donjons.



ARM : Rétention - Grind

Les **Donjons** permettent d'acquérir :

- des **artefacts**
- des **matériaux d'évolution** d'arme
- de l'**expérience d'aventure**
- des **moras**

Ils ne sont ouverts que deux jours par semaine, forçant le joueur à se connecter régulièrement.

Le **Donjon de la conquête** permet d'obtenir des matériaux de **craft** rares. Il ne peut être fait qu'une fois par semaine.



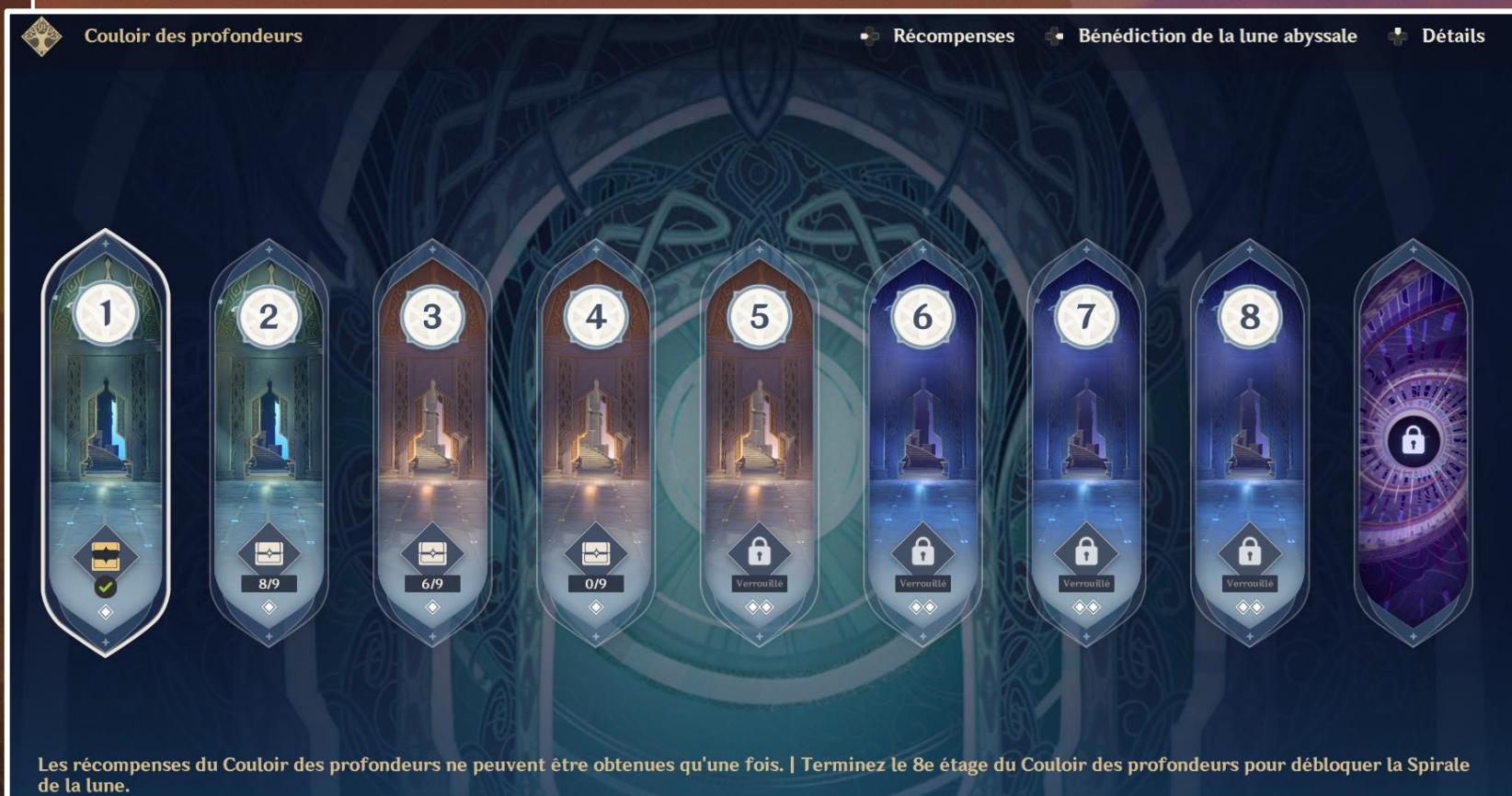
ARM : Rétention - Grind

Les **Profondeurs spiralées** sont une suite de 27 combats répartis sur 8 étages à la difficulté exponentielle. (le 9^e étage est une suite de combat infinie)

Ce donjon est déverrouillé au niveau d'aventure 20.

Chaque combat et chaque étage permet d'obtenir des **matériaux d'évolution** et des **primo-gemmes**.

Un système de défi permet d'obtenir des récompenses bonus à chaque combat.



ARM : Rétention - Grind

Les principales phases de grind de Genshin Impact passent par les **Donjons** et les **Boss**.

On dénombre 8 **boss** dans Genshin Impact.
Ils sont trouvables dans le monde ouvert.

Pour 40 à 60 **résines**, vaincre un **boss** est récompensé par :

- des **matériaux d'évolutions** spécifiques
- de **l'expérience**
- des **moras**

Le niveau des boss, et donc de ses récompenses, sont liés au **niveau de monde** du joueur.



ARM: Rétention – Événements

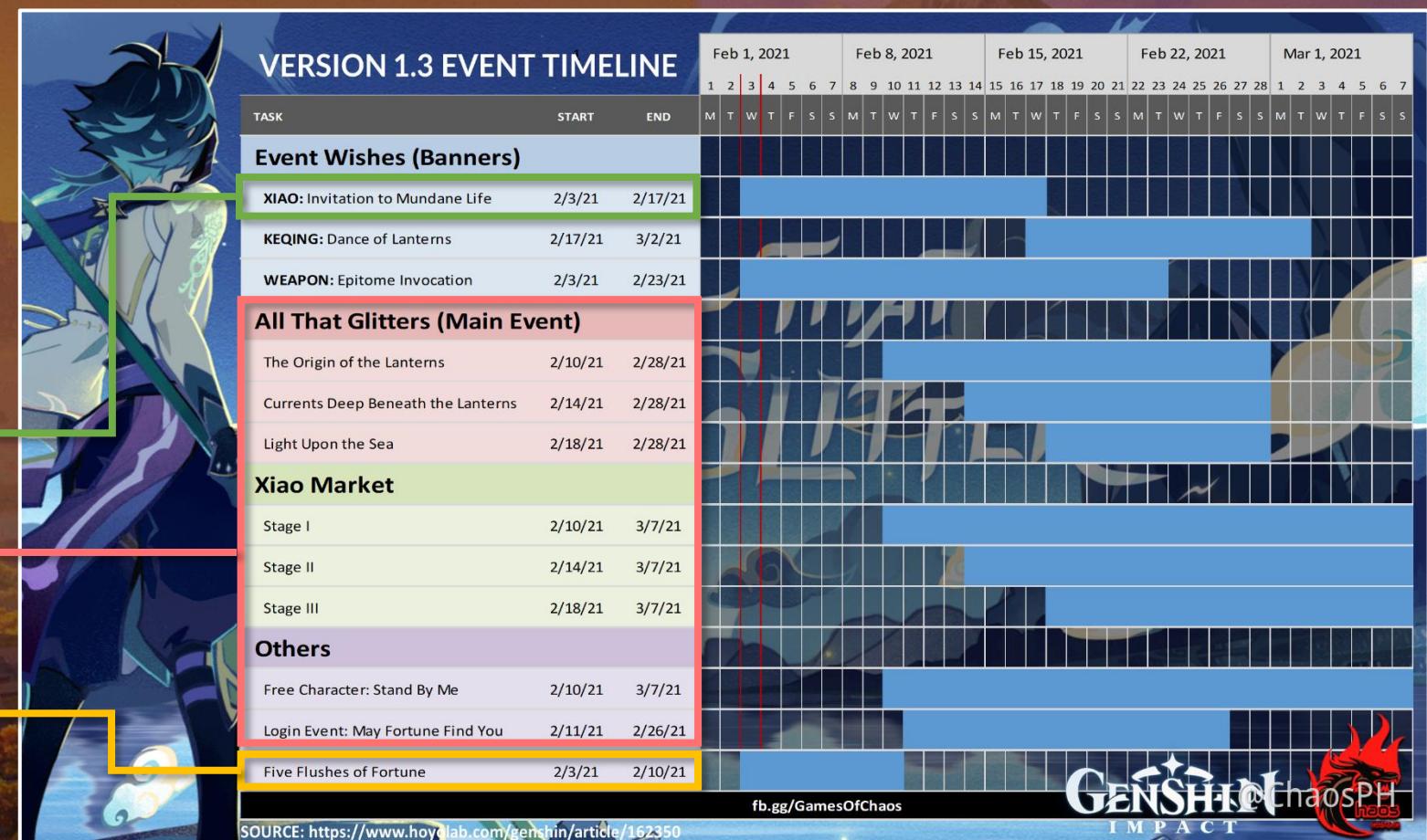
Genshin Impact propose régulièrement deux types d'événements : les événements majeurs et les événements mineurs.

Calendrier des récents événements (*mise à jour 1.3*)

Un personnage exclusif en durée limitée

Un événement majeur qui se débloque progressivement

Un ou plusieurs événements mineurs entre chaque majeur



ARM : Rétention – Événements

Genshin Impact propose régulièrement deux types d'événements : les événements majeurs et les événements mineurs

Événements majeurs : exemple du Festival de Liyue (nouvel an chinois)

Déployé lors de la sortie de mises à jour, ils célèbrent une occasion particulière.

Ils proposent un gros contenu limité pour récompenser les joueurs actifs :

- Une quête centrale (lore, rewards)
- Une série de petites quêtes (rewards, progression dans l'événement)
- Un mode de jeu exclusif (soft currency unique)
- Un shop spécial (dépenser la soft currency spécifique à l'événement pour des récompenses uniques)



ARM : Rétention – Événements

Genshin Impact propose régulièrement deux types d'événements : les événements majeurs et les événements mineurs

Événements majeurs : annonces

Annoncés plusieurs semaines en avance



Engouement de la communauté généré



Retour d'anciens joueurs
+
Conservation des joueurs actifs



Trailer de la mise à jour 1.4, introduisant le nouveau événement majeur

ARM : Rétention – Événements

Genshin Impact propose régulièrement deux types d'événements : les événements majeurs et les événements mineurs

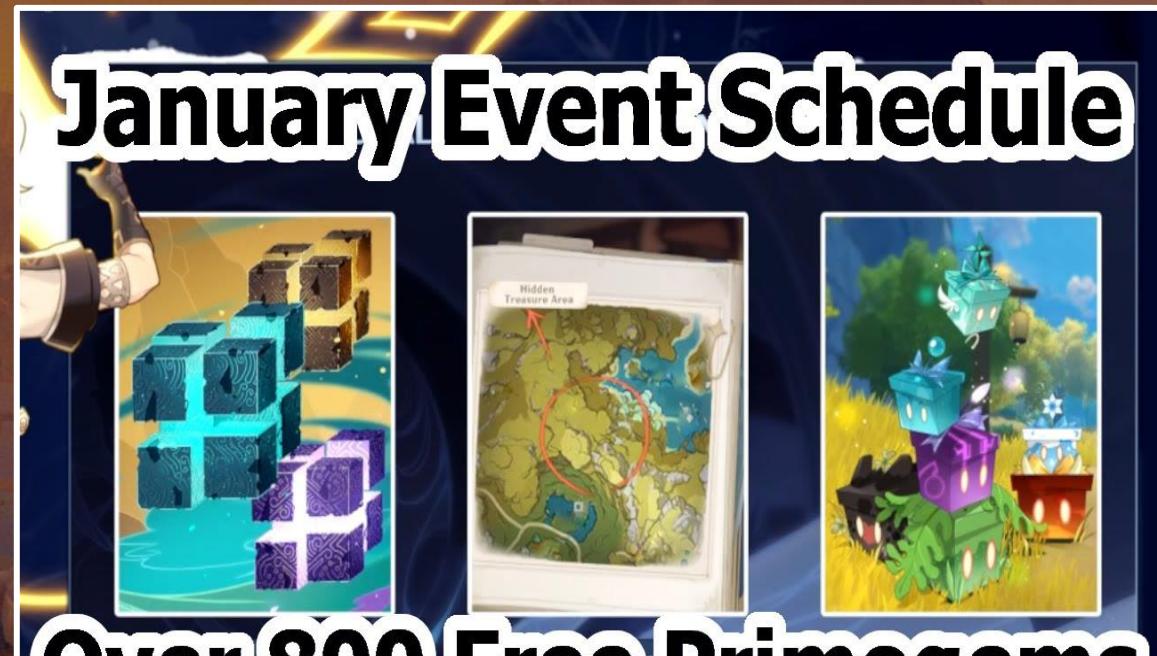
Événements mineurs

Très réguliers

Courte durée (environ 10 jours)

Requiert généralement une activité quotidienne
=> Rétention

Riches en rewards (primo-gemmes, matériaux
d'amélioration de personnage...)



ARM : Rétention – Passe de Bataille

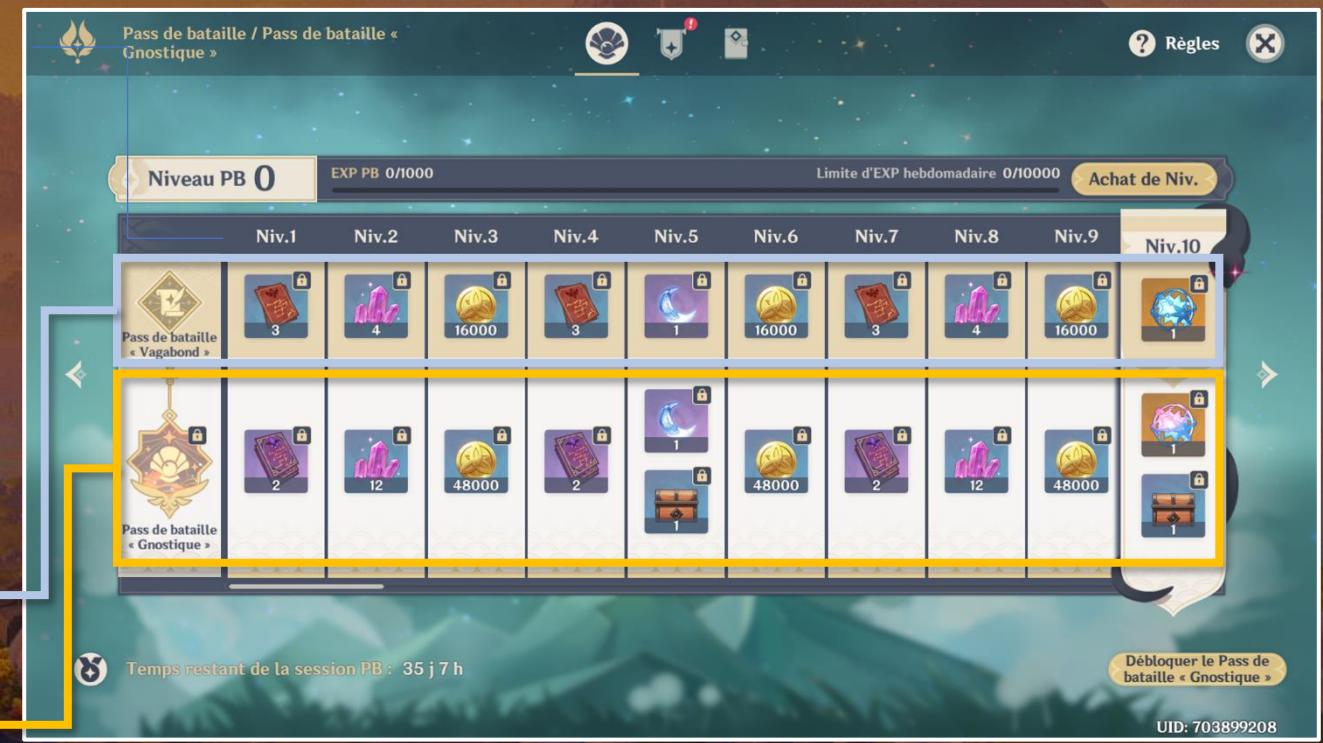
Overview

Autre feature de rétention majeure dans Genshin Impact disponible chaque mois : le Passe de bataille.

- Dure le temps d'une mise à jour à une autre (*en moyenne 6 semaines*)
- Modèle classique d'un pass
- Système de niveaux
- Paliers de récompenses
(*des récompenses plus importantes tous les cinq niveaux*)

Un pass Free to Play (« Vagabond »)

Un pass Premium (« Gnostique »)



ARM : Rétention – Passe de Bataille

Progression

Différentes catégories d'objectifs

Quotidiens

- Rapides à effectuer
- Peu nombreux
- Donnent un peu d'EXP

Hebdomadaires

- + ou - Rapides à effectuer
- Nombreux
- Donnent beaucoup d'EXP
- Meilleur investissement temps/EXP gagnée

Mensuels

- Longs à effectuer
- Peu nombreux
- Donnent énormément d'EXP
- Très souvent liés à des événements

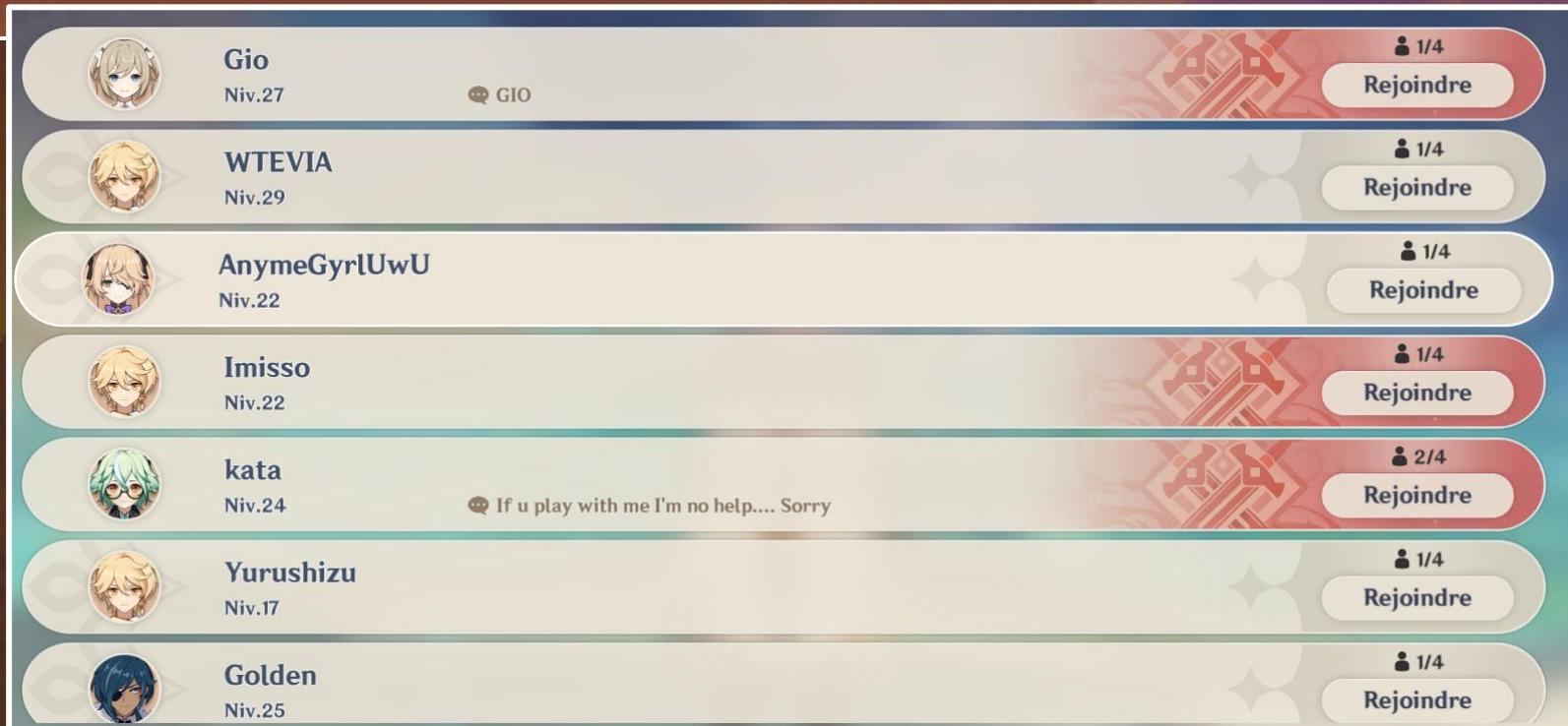
La progression dans le passe fait grâce à des points de d'EXP pass



ARM : Rétention – Social

La dimension sociale est très peu exploitée dans Genshin Impact, et est uniquement coopérative.

- L'exploration du **monde ouvert** :
Il est possible de se rendre dans le monde d'un autre joueur de son niveau (ou inférieur) et d'avoir accès à ses ressources et à ses boss.
- Les **Donjons** :
Il est possible d'entrer dans les donjons à plusieurs (jusqu'à 4 joueurs).
- Certains **événements** :
Parfois les événements incorporent des mécaniques sociales le temps de leur durée, de manière assez limité et secondaire.

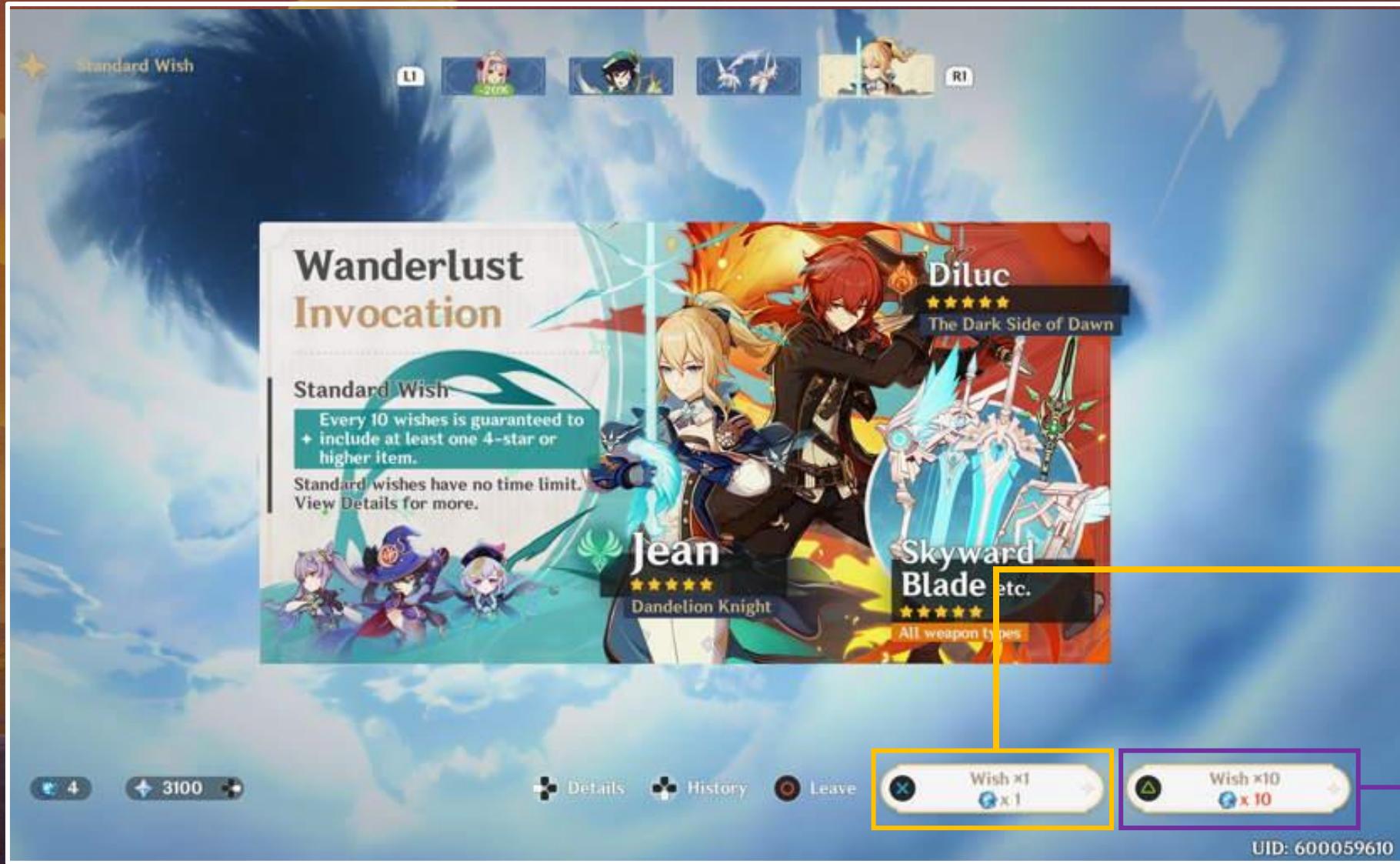


Il est possible de customiser son profil. Les thèmes sont débloquables par le biais des succès d'exploration, les avatars disponibles dépendent des personnages obtenus par le système de gacha.

ARM : Monétisation

Méthode de Monétisation	Importance dans Genshin Impact
Bannières Standards	Medium
Bannières d'évènements	High
Boutique soft currency	Low
Faveur de l'astre de nuit	High
Les Packs	Medium
Echange Primo-Gemmes	High
Echange Astéries	Medium
Echange Astrions	Low
Passe de Bataille	High
Recharge de cristaux	Medium

ARM: Monétisation – Vœux



GACHA

Système de bannière
Influence
Le drop rate

Le vœu \approx 2,88€

Un seul vœu coûte toujours une seule wishing currency pour obtenir une seule récompense.

Vœux 10 par 10

ARM : Monétisation – Bannières

Bannières standards



Wanderlust Invocation

Standard Wish

Every 10 wishes is guaranteed to include at least one 4-star or higher item.

Standard wishes have no time limit.
View Details for more.



Beginners' wish

10-set 20% off. Guaranteed to include at least one 4-star or higher character or weapon. First 10-set will receive at least one of the following characters

♦ Noelle



Bannières temporaires



Epitome Invocation

New Wish Available

♦ Weapon Event Wish



Ballad in Goblets

New Wish Available

♦ Character Event Wish

Venti
★★★★★
Windborne Bard



ARM : Monétisation – Bannières Standards

Envie de voyage

Bannières permanentes de base
Récompenses fixe

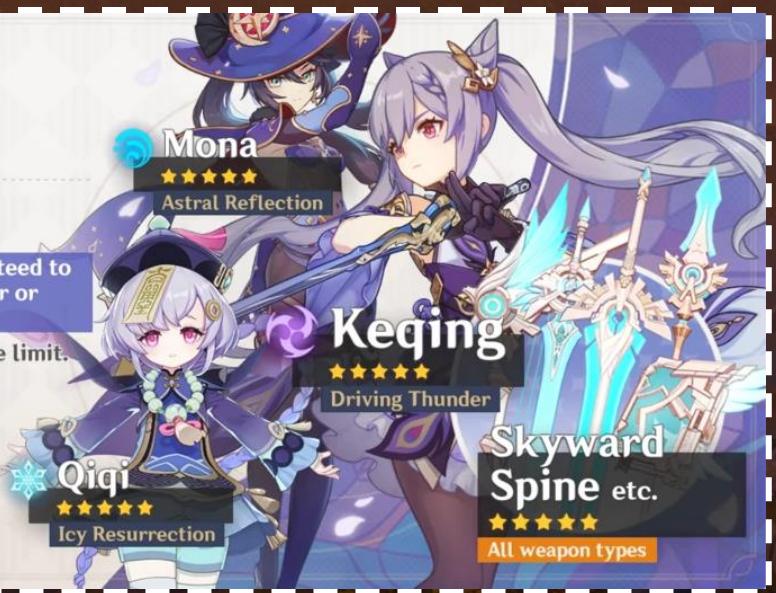


Wanderlust Invocation

Standard Wish

Every 10 wishes is guaranteed to
♦ include at least one 4-star or
higher item.

Standard wishes have no time limit.
View Details for more.



Bannières pour débutant

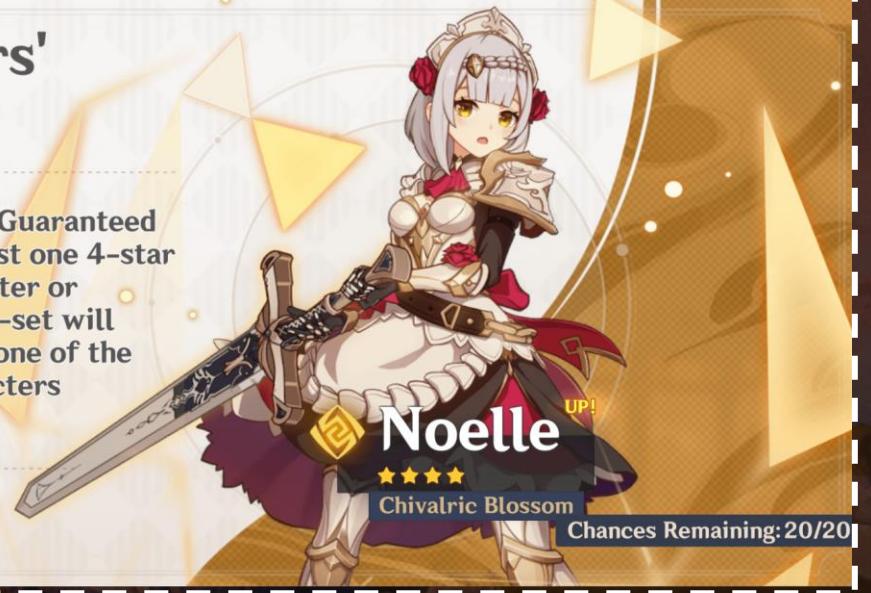
Limité à 20 Vœux, puis disparaît
Garantie un nouveau personnage
L'achat 10 par 10 coûte moins cher



Beginners' wish

10-set 20% off. Guaranteed
to include at least one 4-star
or higher character or
weapon. First 10-set will
receive at least one of the
following characters

♦ Noelle



ARM : Monétisation – Bannières d'événement

Les bannières temporaires changes régulièrement et apporte de nouvelles récompenses exclusives.

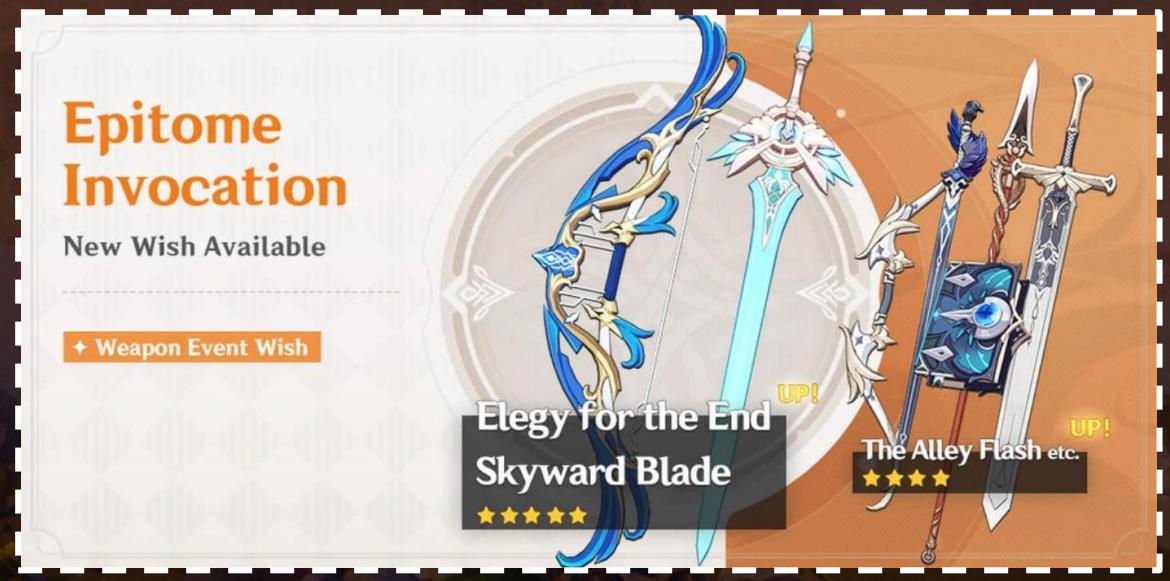
Evénement de Personnages

Personnages uniquement



Evénement d'Armes

Armes uniquement



ARM : Monétisation – Passe de bataille

Le Passe de Bataille joue sur la frustration des joueurs pour faire acheter des récompenses teasées au préalable.

10,99€ pour débloquer les récompenses premium
21,99€ pour les récompenses + 10 Niveaux PB



150 Primo-gemmes
pour acheter un niveau. Cumulable

2,7€ ≈ le niveau

ARM : Monétisation – Boutique soft currency

Il existe une vingtaine de boutique soft currency.

Chacune possède des produits qui lui sont propre, cependant il existe des similitudes entre les boutiques de **Mondstat** et de **Liyue**.



ARM : Monétisation – Boutique Capitale de Mondstat



Le bazar de Mondstat

Boutique contenant les produits de Mondstat pas toujours trouvable sur la map.



L'apprenti forgeron

Vendeur d'arme.



Cadeau de l'ange

Vend des boissons d'amélioration de statistique



Le bon chasseur

Les plats, les aliments de cuisine et les recettes de Mondstat.



Langage de fleurs

Vend des fleurs de Mondstat.



Cadeau de l'ange

Vend des boissons d'amélioration de statistique.



Vent de la gloire

Objet à crafter et Moras.



Bijoutier

Vend des Artéfacts.



Aventuriers

Certains Aventuriers sont éparpillés un peu partout dans Mondstat, ils vendent des produits similaires aux boutique de la capitale.

ARM : Monétisation – Boutique Capitale de Liyue



La seconde chance

Boutique contenant les produits de Liyue pas toujours trouvable sur la map.



Trois étalés de poissons au port de Liyue

Chacun possède ses propres prix, il ne faut pas se faire arnaquer !



Mystère de Jades

Vend des minéraux.



Restaurant Wanmin, Chen le tranchant et Madame Su

Les plats, les aliments de cuisine et les recettes de Liyue.



Cottage bubu

Vend des fleurs de Liyue.



La librairie Wanwen

Vend des livres sur l'histoire de Liyue.



Bijouterie Mingxing

Objet à crafter et Moras.



Marchand ambulant et la boutique d'antiquité Xigu

Vend des Artéfacts.



Aventuriers

Certains Aventuriers sont épargnés un peu partout dans Liyue, ils vendent des produits similaires aux boutiques de la capitale.

ARM : Monétisation – La Boutique

Faveur de l'astre de la nuit

Permet d'avoir **300 cristaux primaires** et **90 primo-gemmes** par jour pendant 30 jours (soit **2700 primo-gemmes**).

Ce produit est mensuel.

Boutique

Produits recommandés

Packs

Échange astral

Recharge cristaux

Faveur de l'astre de la nuit

Faveur de l'astre de la nuit

Inclus avec l'achat

300

et chaque jour :

90

* Valide pendant 30 jours !
Obtenez un total de 300 cristaux primaires et 2700 primo-gemmes !

Acheter

ARM : Monétisation – La Boutique

Les packs

Il existe deux packs pour le moment. Ils permettent d'obtenir des objets d'**amélioration de personnages**.

Ses packs sont achetables avec des **cristaux primaires**. On ne peut les acheter qu'une seule fois par semaine, et se renouvellent à un rythme hebdomadaire.

Objet



Contenu du pack



Leçons du héros

x50



Mineraï de renforcement mystique

x25



Résine fragile

x1



Annuler



Acheter

Objet



Contenu du pack



Conseils de l'aventurier

x80



Mineraï de renforcement raffiné

x40



Annuler



Acheter

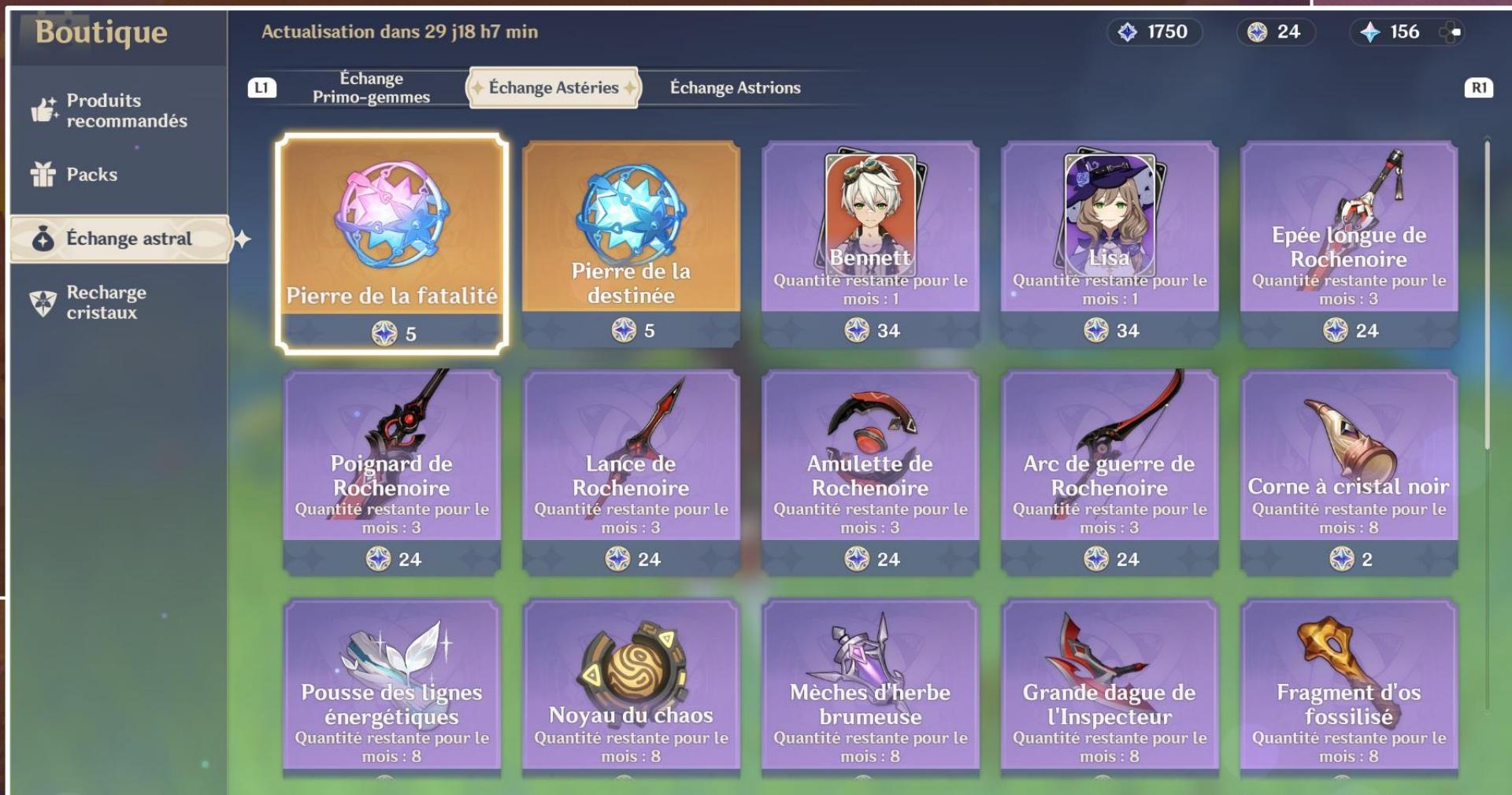
ARM : Monétisation – La Boutique

Echange Astéries

Permet d'acheter des **Pierres de la fatalité** et **de la destinée**, ainsi que des personnages, des armes et des matériaux.

Les récompenses changent tous les mois et sont limités en nombre.

Certains objets nécessitent un certain niveau d'aventure pour être achetés.



ARM : Monétisation – La Boutique

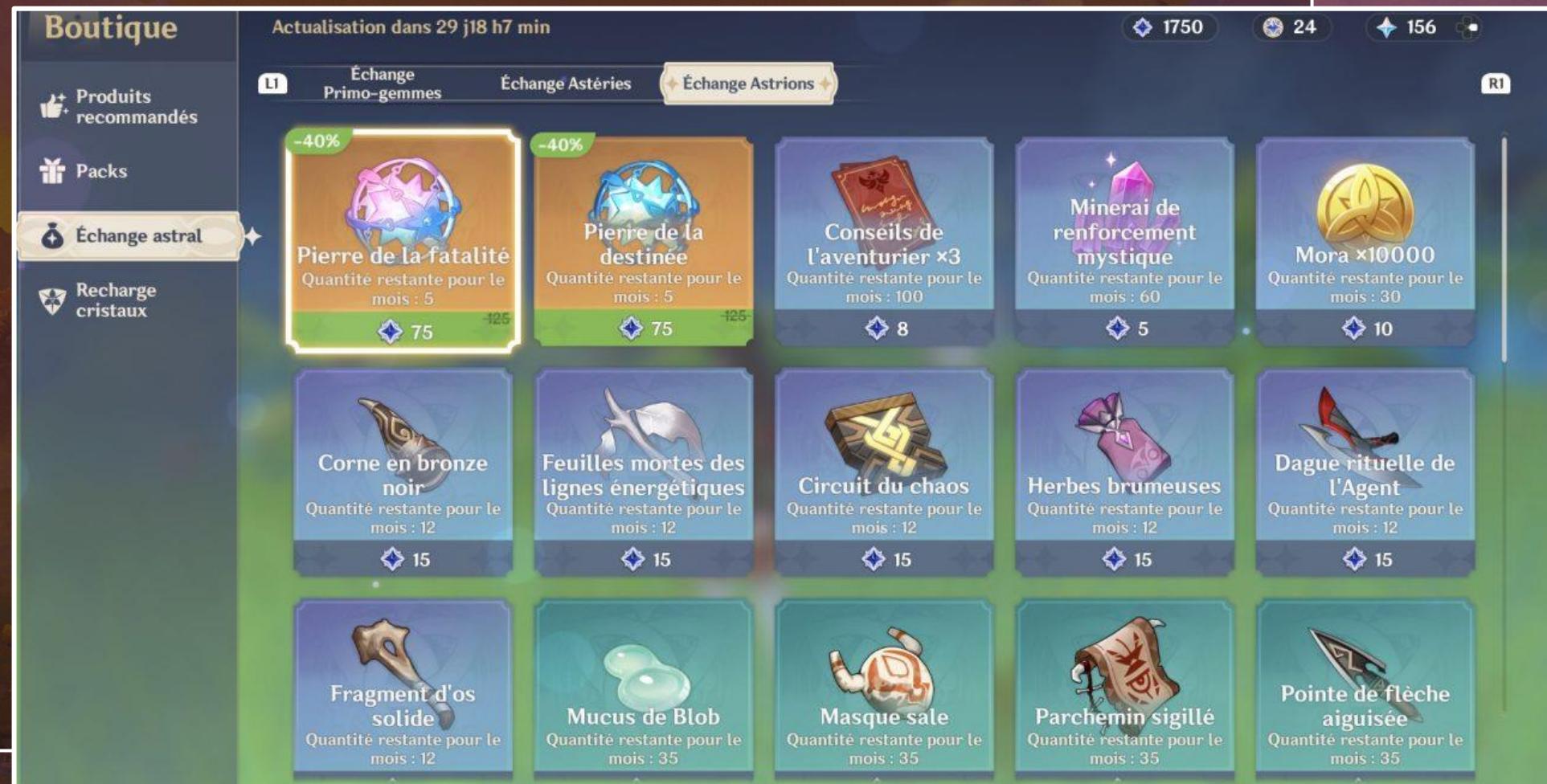
Echange Astrions

Permet d'acheter des **Pierres de la fatalité** et **de la destinée**, ainsi que divers objets et des **Moras**.

Les **Pierres de la fatalité et de la destinée** sont limitées à 5 par mois.

Il faut un certain niveau d'aventure pour acheter des objets.

Les récompenses changent tous les mois et sont limités en nombre.



ARM : Monétisation – La Boutique

Echange Primo-gemmes

Permet d'acheter des Pierres de la fatalité et de la destinée.

Boutique

L1 Échange Primo-gemmes Actualisation dans 2 j14 h26 min

Produits recommandés

Packs

Échange astral

Recharge cristaux

Pierre de la fatalité 160

Pierre de la destinée 160

ARM : Monétisation – La Boutique

Recharge de cristaux

Achat de Hard Currencie

Boutique

Produits recommandés

Packs

Échange astral

Recharge cristaux



354

0

Analyse produit

Recette du jeu

Correlation Chart

Emotional Triggers

Benchmarking

Behavioral Economics

First Time User Experience



Recette du jeu - La Co-op

Genshin Impact peut principalement se savourer en solo, et c'est d'ailleurs pourquoi le jeu laisse le joueur explorer seul son monde et ses donjons lors des premières heures de jeu.

Mais le joueur sera rapidement tenté de jouer en coop à Genshin Impact.

Explorer les mondes à plusieurs, s'entraider dans les donjons et contre les Boss, ou encore lors d'évènement particulier.

Le mode Coop est de plus en plus vendeur et mis en avant dans les dernières mises à jour.



Recette du jeu - Gacha et Monde Ouvert

Le système de gacha dans Genshin Impact est prenant. Le contenu est sur la durée, tout arrive au fur et à mesure, et cela créer une forte rétention chez les joueurs.

Le fait de pouvoir profiter de tous les systèmes dans un monde ouvert rend l'exploration dans Genshin unique et intéressante .



Recette du jeu - Les éléments

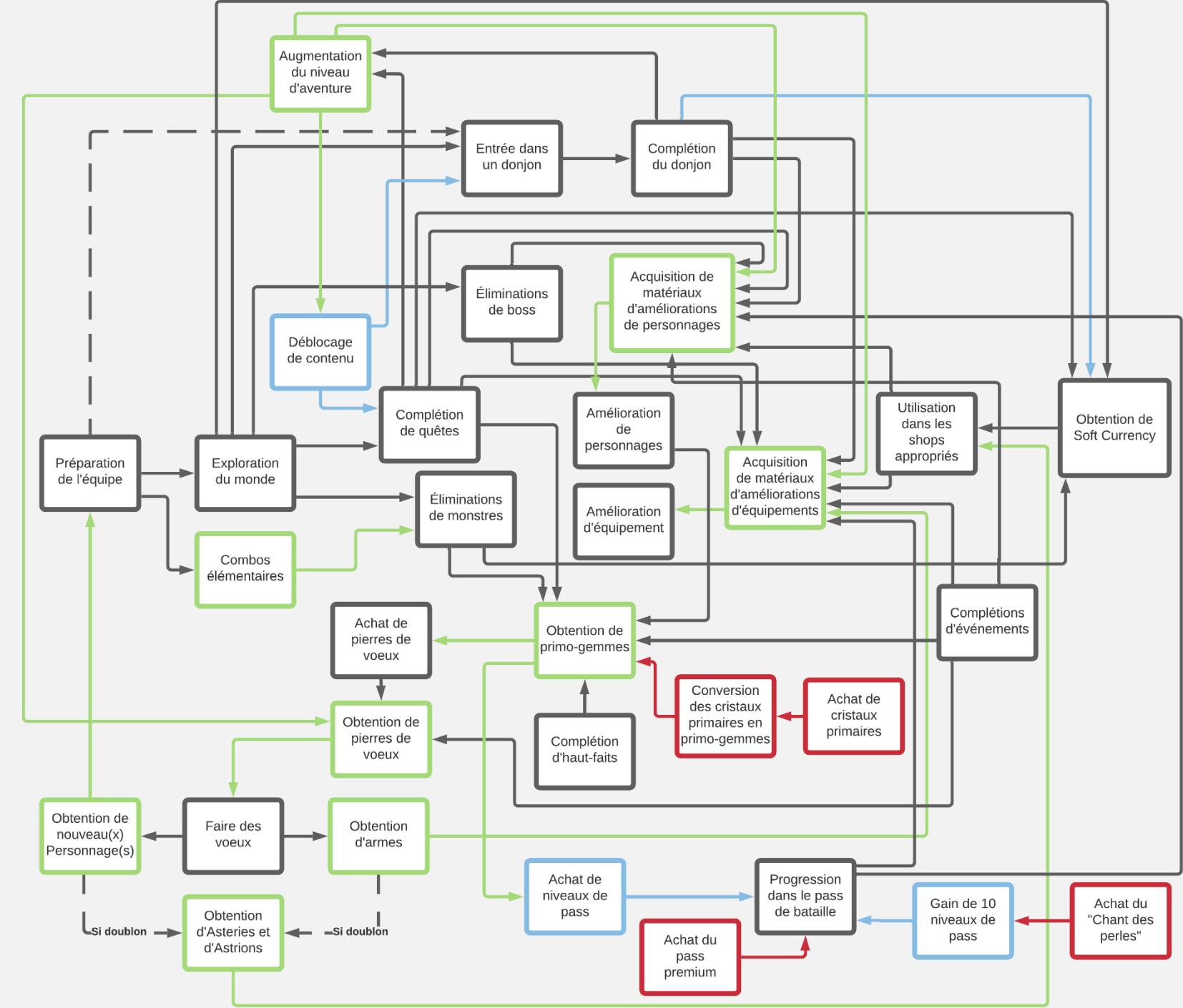
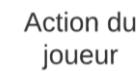
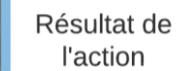
Genshin Impact possède un système de combat simple que l'on retrouve dans beaucoup de jeu.

Mais les **éléments** et leurs **interactions entre eux** constituent l'originalité du gameplay, en **combat** tout comme en **exploration**.

Avec le système de Gacha / JRPG monde ouvert, cela rend les combats très diversifiés. Tout est possible.



Correlation Chart



Correlation Chart

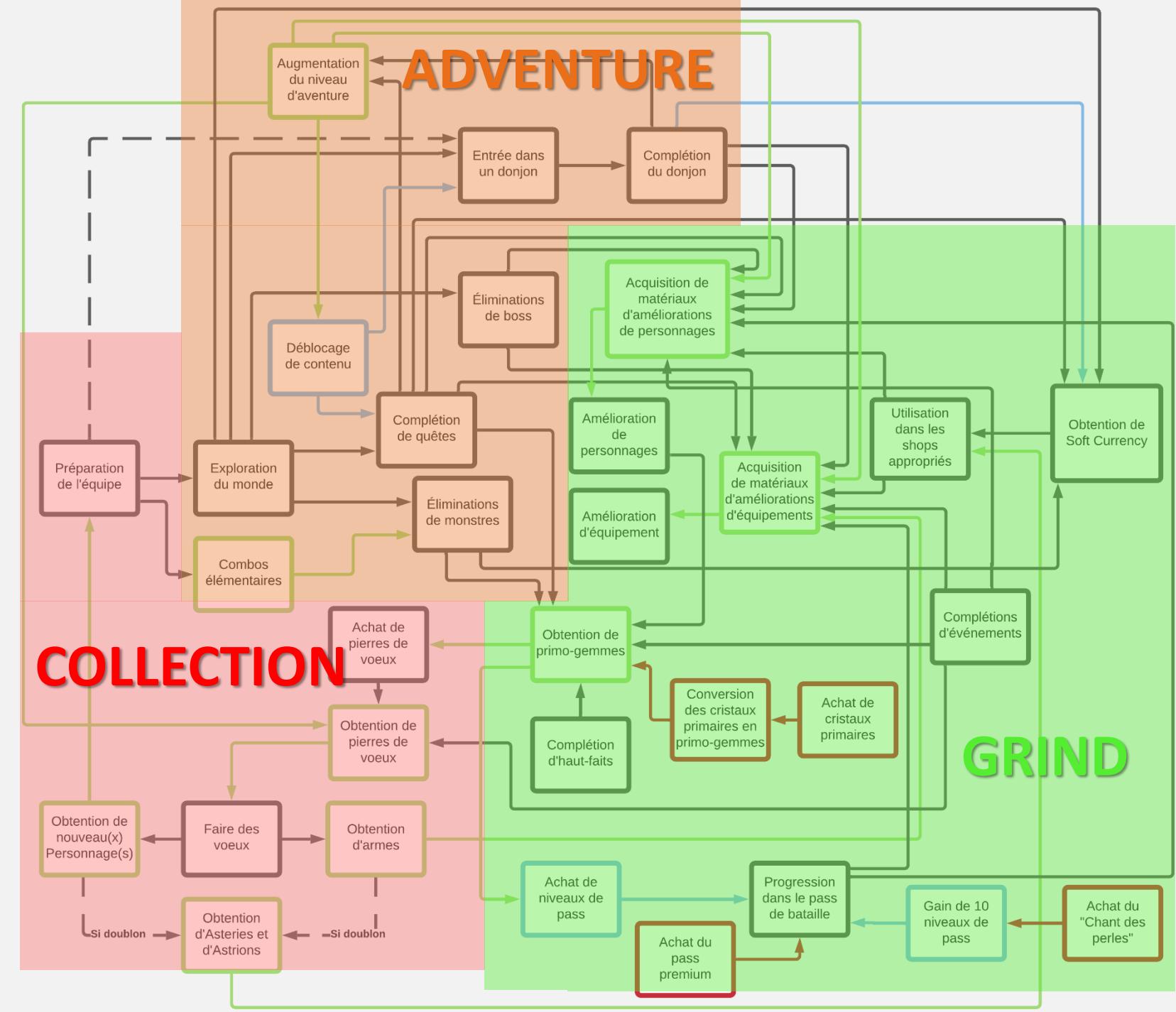
Layers de Gameplay

Récompenses liés aux actions

Actions liées à la monétisation

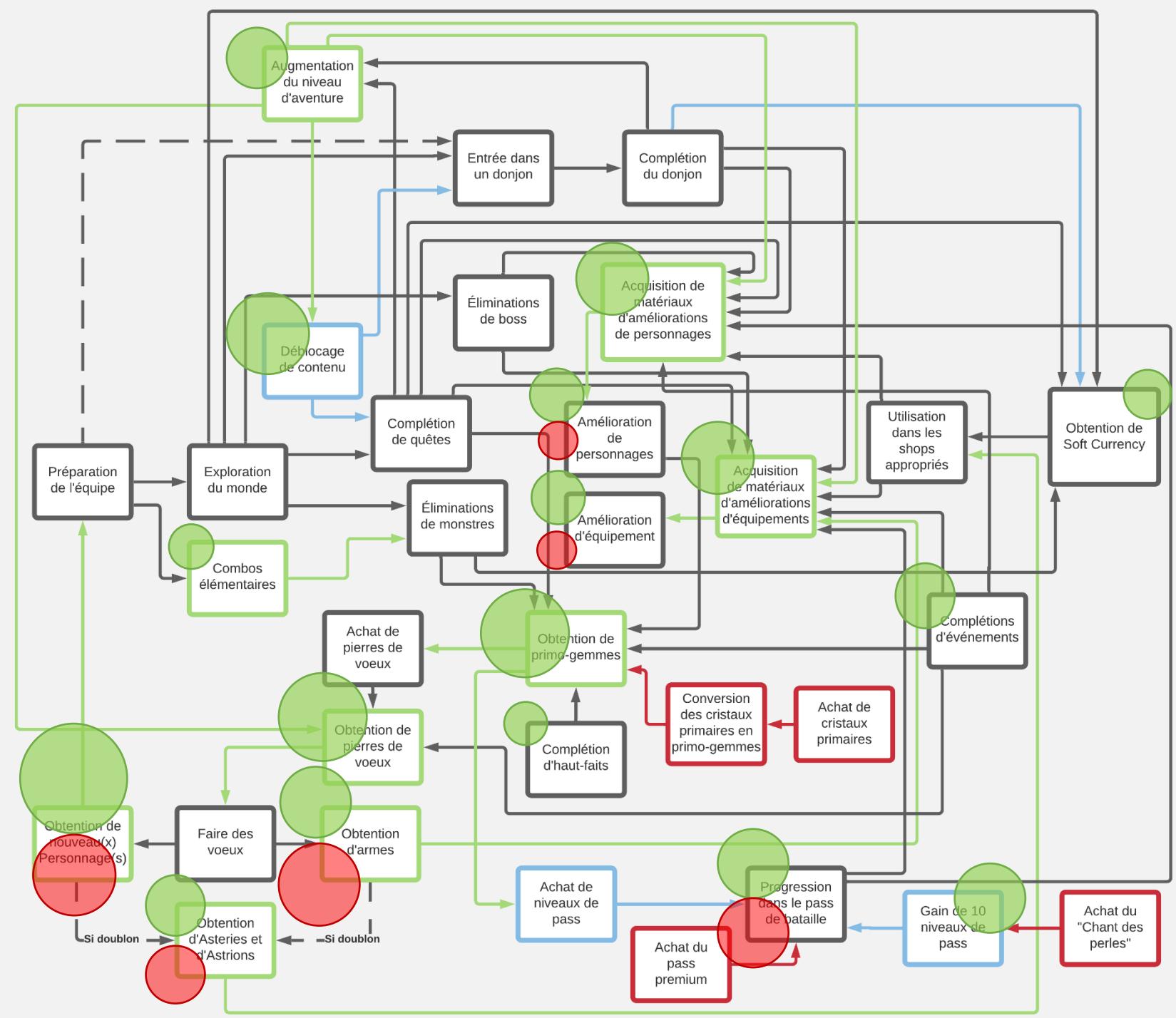
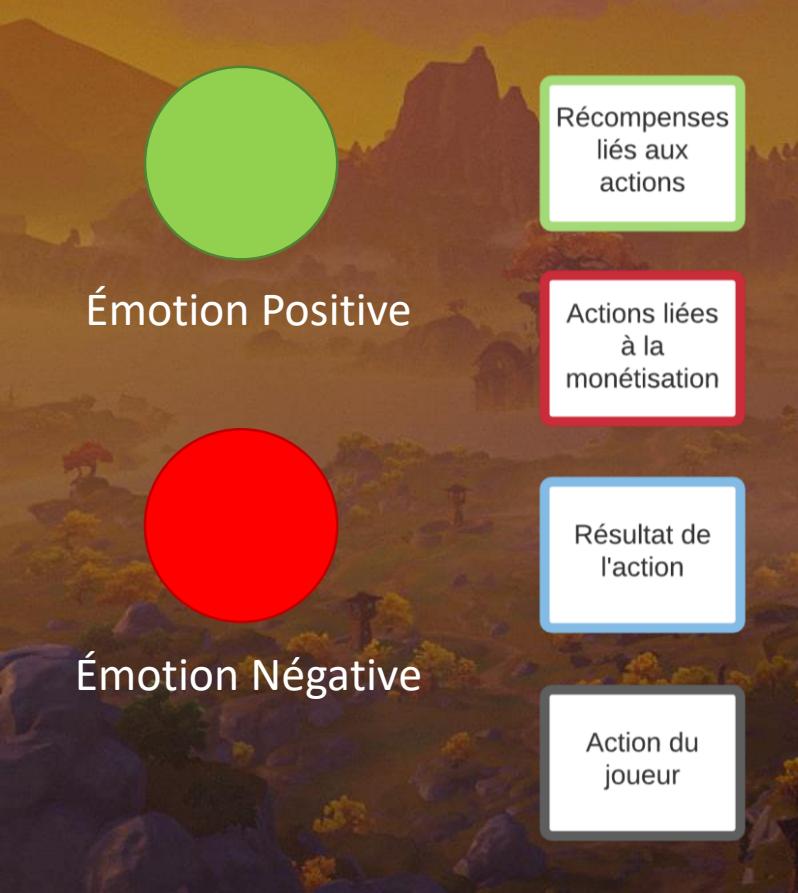
Résultat de l'action

Action du joueur



Correlation Chart

Emotional Triggers



Correlation Chart - Emotional Triggers

Exemple

Faire un voeu

6 possibilités :

- Obtenir une arme voulue : **joie**
- Obtenir une arme non-voulue : **frustration**
- Obtenir un personnage voulu non obtenu : **grande joie**
- Obtenir un personnage non voulu : **frustration**
- Obtenir un personnage voulu déjà obtenu : **joie**
- Obtenir un personnage non voulu déjà obtenu : **grande frustration**



Benchmarking – Product Approach



Overview

25 mars 2013
Consoles 8 et 9ème Gen. / PC
+58M joueurs enregistré

28 septembre 2020
PS4 / PS5 / PC / Mobile
+40M joueurs enregistrés

30 avril 2019
Mobile / PC
+5M Download

Product Approach

- Gameplay riche
- Customisation
- Grande progression

- Gameplay riche
- Narration
- Évenement

- Social
- Customisation
- Narration
- Évenement
- Pay 2 win

Benchmarking - Progression



Structure : Hub avec sélection de niveaux ouverts

Axes de progression :

- Rang de Maîtrise
- Niveau de warframe
- Niveau d'arme
- Niveau de compagnon
- Nombre d'emplacement de modificateurs



Structure : Open World

Axes de progression :

- Niveau du Joueur
- Niveau d'arme
- Niveau de personnages
- Battle Pass



Structure : Open World

Axes de progression :

- Niveau de personnage
- Amélioration d'équipements
- Battle Pass

Benchmarking – Pricing & Live Ops



Nombre de monnaies : 11

Hard currencies value \simeq 0,053€

9 packs entre 4.99€ et 79.99 €

Cosmetic \simeq 2,12€ et 3,85€

Journée booster \simeq 0,6€

Prix du gacha \simeq 1,06€



Nombre de monnaies : 9

Hard currencies value \simeq 0,018€

Battle Pass Premium : 10,99€

Pack Mensuel : 5,49€

Prix du gacha \simeq 2,88€



Nombre de monnaies : 15

Hard currencies value \simeq 0,022€

Battle Pass Premium : 19€

Pack \simeq 5,5€

Prix du gacha \simeq 1,76€

Live Ops

- Récompenses aléatoires
- Cosmétiques
- Réductions limitées dans le temps
- Commerce entre joueur

- Open world
- Récompenses aléatoires
- Battle Pass

- Open world
- Récompenses aléatoires
- Battle Pass
- Cosmétiques
- Compétition entre joueurs

Behavioral economics - Système de Vœux

- Les Vœux (**Gacha**) permettent aux joueurs de débloquer de nouvelles armes mais surtout de nouveaux personnages (**Sentiment positif**).
- Système aléatoire (**frustration**), les récompenses les plus intéressantes demandent souvent plusieurs essais. Il est fréquent d'obtenir une récompense déjà possédée (**Sentiment négatif**).
- L'acquisition de soft currency en cas de **doublon** sert de compensation (**Sentiment positif**).



Récompense / Nouveauté / Compensation (**Sentiment positif**)
Frustration (**Sentiment négatif**)

Behavioral economics - Système de Vœux

Exemple

- Le personnage Tartaglia est une **récompense exclusive** à la bannière événementielle "Adieux au Nord". Afin de se procurer ce personnage la joueuse devra sûrement effectuer plusieurs vœux d'affilé.
- Tartaglia est un personnage 5 étoiles, leur taux d'obtention est de **0.6%**, sachant qu'il y a plusieurs personnages 5 étoiles dans cette bannière, le joueur a en réalité **0.3%** de chance de l'obtenir.
- Le faible taux d'obtention entraîne de la **frustration** en cas d'échec (**Sentiment négatif**), mais de la **surprise**, de l'**excitation** et de la **joie** en cas de réussite (**Sentiment positif**).



UID: 811564184

Behavioral economics - Battle Pass

- Le Battle Pass permet d'obtenir diverses récompenses gratuitement en remplissant des objectifs spécifiques (**Sentiment positif**).
- Les joueurs n'ayant pas acheté le Battle Pass premium verront les récompenses qui y sont liées. Elles resteront inaccessibles jusqu'à ce que le joueur paye (**Sentiment négatif**).



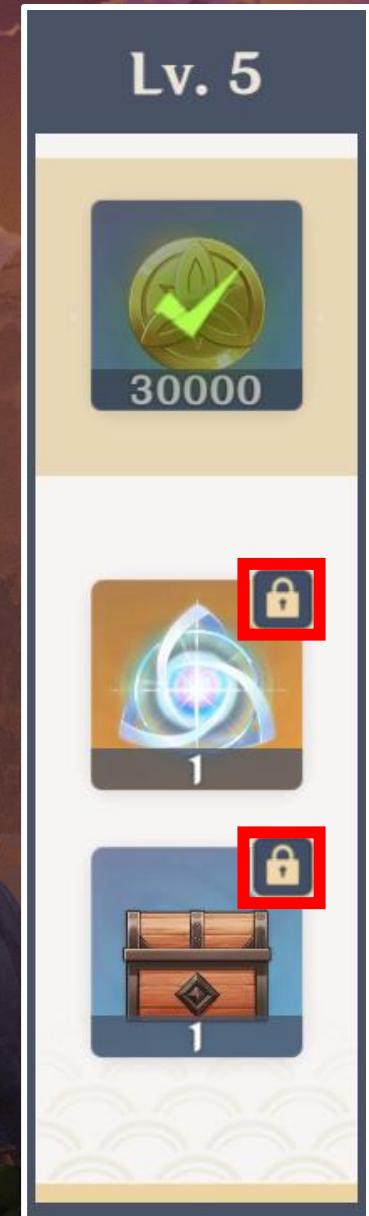
Récompense (**Sentiment positif**)

Frustration / Incitation à l'achat (**Sentiment négatif**)

Behavioral economics - Battle Pass

Exemple

- Au niveau 5 d'un Battle Pass, la joueuse obtient 30 000 Moria (**Sentiment positif**).
- Elle obtient aussi 2 autres récompenses verrouillée, la **frustrant** et est contrainte de payer pour les obtenir (**Sentiment négatif**).



Behavioral economics - Système de drop

- Les récompenses obtenues dans un **coffre**, un **donjon** ou un **Boss** sont aléatoires.
- Souvent, le joueur **farm** des items pour améliorer ses personnages. Donc il attend généralement un **objet précis**.
- Si il l'obtient, le sentiment sera **positif** encore plus si cet item est rare. Tandis que si il ne l'obtient pas, il faudra qu'il recommence l'action jusqu'à l'obtenir, ce qui peut créer une **émotion négative**.



Récompense (**Sentiment positif**)
Frustration / Rétention pour retourner sur le jeu et refaire l'action (**Sentiment négatif**)

Behavioral economics - Système de drop

Exemple

- Ici le joueur cherche à obtenir l'objet rare **Dvalin's Claw**, obtenable dans un donjon hebdomadaire.
- Le joueur l'a eu (**Sentiment positif**).
- Le joueur ne l'a pas eu et devra attendre une semaine pour pouvoir tenter sa chance à nouveau (**Sentiment négatif**).



Behavioral economics - Amélioration d'un artefact

- Pour améliorer un artefact il faut farmer un certain nombre d'item.
- Tous les 4 niveaux, l'artefact obtient une nouvelle compétence ou en améliore une déjà existante.
- Le joueur obtient la compétence qu'il souhaitait (**Sentiment positif**).
- Si le joueur n'obtient pas la compétence qu'il souhaitait, alors il faut qu'il recommence l'opération et le farme associé (**Sentiment négatif**).



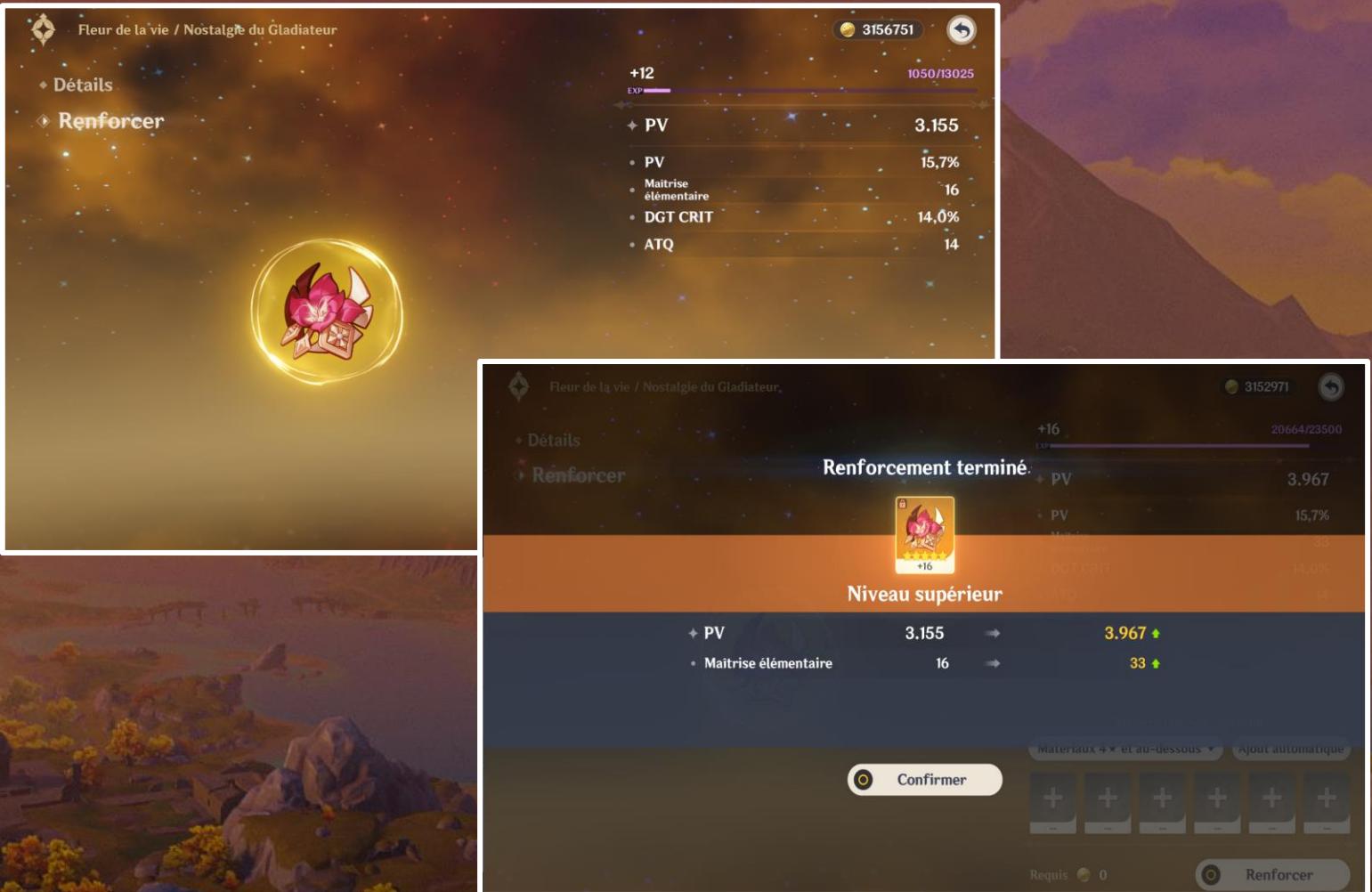
Récompense et Satisfaction (**Sentiment positif**)

Frustration / Rétention pour retourner sur le jeu et refaire l'action (**Sentiment négatif**)

Behavioral economics - Amélioration d'un artefact

Exemple

- Ici le joueur veut améliorer la Nostalgie du gladiateur.
- Il cherche à obtenir plus de dégât critique.
- Une fois l'artefact augmenté, il a eu Maitrise élémentaire. Ce n'est pas ce qu'il souhaitait.



Behavioral economics - La Narration

- Dans Genshin Impact la narration est très présente.
- A chaque mise à jour, l'histoire évolue. Cela va de l'histoire principale, aux histoires secondaires, en passant par les histoires des personnages.
- Cela intrigue les joueurs, ils cherchent à savoir ce qu'il va se passer et procure en conséquence une **émotion positive**.



Récompense et Curiosité (**Sentiment positif**)

Behavioral economics - La Narration

Exemple

- Lors d'une mise à jour un nouveau personnage, Dainsleif, est apparu dans l'histoire principale.
- Il a l'air de connaître le voyageur et sa sœur et fait beaucoup d'allusion autour de sa disparition.
- Beaucoup de supposition sont donc sortie autour de ce personnage dans des Blog et les joueurs attendent sa sortie pour en savoir plus.



Behavioral economics - Événement majeurs

- Chaque grosse mise à jour apporte un évènement majeur qui se base sur l'avancée de l'histoire.
- Il y a souvent plusieurs mini-jeux à faire, plusieurs quêtes mais aussi de nombreuses récompenses, ce qui attire énormément les joueurs.



Récompenses et Progression dans l'histoire (**Sentiment positif**)

Behavioral economics - Événement majeurs

Exemple

- L'évènement du marché aux lanternes a été majeur dans l'histoire du jeu.
- La Place de la capitale de Liyue avait totalement été décorée de lanternes, et beaucoup de mini-jeux avaient été mis en place (Ex : Théâtre mécanique).



Behavioral economics - Coopération

- L'ensemble du jeu est jouable en coopération jusqu'à 4 joueurs, ce qui permet d'associer des souvenirs sociaux au jeu et aussi d'offrir un lieu de rendez-vous pour s'amuser aux groupes, favorisant la rétention.
- De plus, lors de certains événements, des modes de jeu spéciaux / missions spéciales mettent l'emphase sur la coopération et/ou la compétitions entre les joueurs coop.

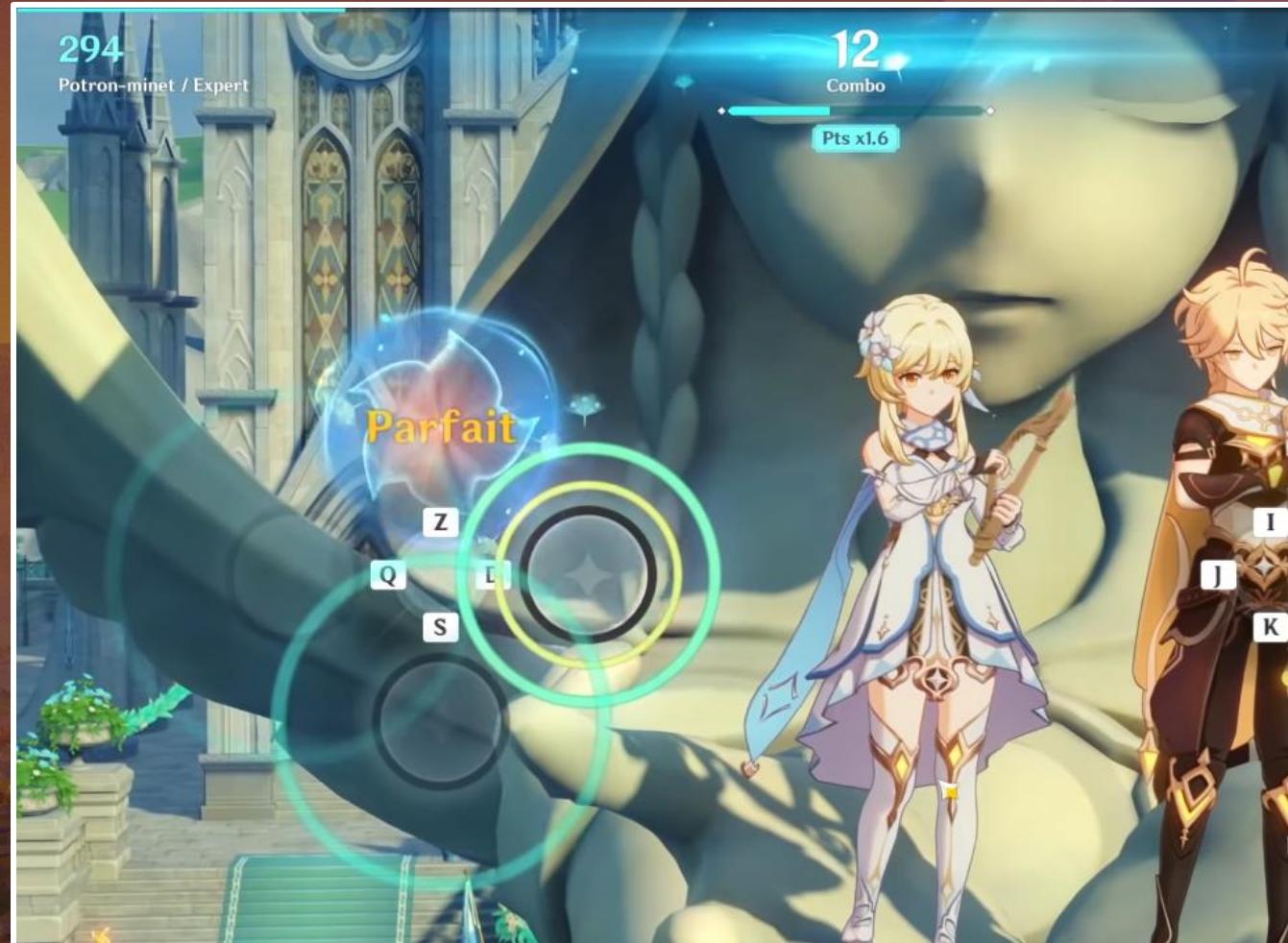


Souvenirs communs / Interractions sociales (**Sentiment positif**)

Behavioral economics - Coopération

Exemple

- Lors de l'évenement "L'invitation des alizées", une épreuve appelée L'air du vent, permettait aux joueurs de jouer du luthe ensemble en essayant de faire le meilleur score pour battre ses amis.



First Time User Experience

Lancement du jeu

- Cinématique de lancement : introduction au contexte de l'univers du jeu et de la trame narrative
- Choix du personnage : le Voyageur ou la Voyageuse
- Choix du nom du personnage



First Time User Experience

Début du Gameplay

- Le/la joueur.euse découvre Paimon, qui servira de guide dans la découverte de l'univers et dans l'histoire du jeu.
- Le Level Design se veut dirigiste, en couloir, pour avoir la main sur les premières minutes de jeu des joueur.euses et pouvoir cadrer leur prise en main du jeu.
- Ielles découvrent durant les premières minutes les contrôles de base (déplacement personnage, control caméra).
- Les contrôles sont introduits progressivement par des textes flottants ne disparaissant pas avant que l'action ait été accomplie.

R1 button: Press to evade
R1 button: Hold to sprint

First Time User Experience

Début du Gameplay

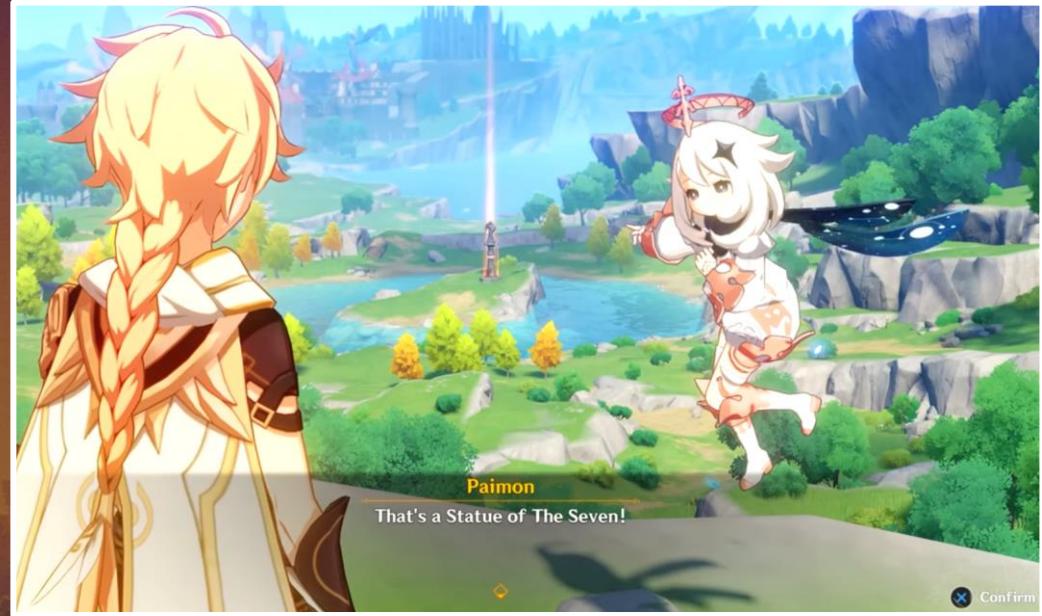
- Premier combat du jeu : un blob.
- Premier point de téléportation -> Découverte de la World Map
- Phase d'exploration linéaire : découverte de la collecte d'objets, escalade...



First Time User Experience

Premiers pas dans l'Open World

- Dialogue interactif
- Fin de la première zone de tuto



- Entrée dans l'open world : les bases du gameplay ont été expliquées
→ Premières interactions avec l'environnement (Collecte de ressources, etc...)
- Le LD type couloir s'ouvre sur une petite vallée incitant le joueur à découvrir le côté exploration sans le perdre dans l'open world.



First Time User Experience

Premiers pas dans l'Open World

- Découverte des Statues des Sept et de leur effet (révélation d'une partie de la map).
- Premier gain de primogemme (hard currency), le joueur ne peut pas encore les utiliser.



First Time User Experience

Premiers pas dans l'Open World

- Introduction aux compétences élémentaires et combos élémentaires (combat plus avancé).
- Introduction à l'amélioration de personnage (level up de personnage).



First Time User Experience

Premiers pas dans l'Open World

- Découverte de la nage.
- Découverte des premiers camps de monstres.
- Entrée du codex : les tutos vont s'y ajouter au fur et à mesure (à partir de ce moment, les messages de tuto sont moins intrusifs) .
- Teasing narratif : découverte d'un gigantesque dragon volant dans le ciel.



First Time User Experience

Première Rencontre



- Découverte du second personnage jouable.
- Premier « swap » de personnage.
- Découverte du mode visée de l'arc et des blobs volants que le joueur sera amené à recroiser dans l'Open World pour révéler des coffres cachés.



First Time User Experience

Menu des personnages

- Découverte du changement d'équipement (armes, artéfacts).



First Time User Experience

Cuisine

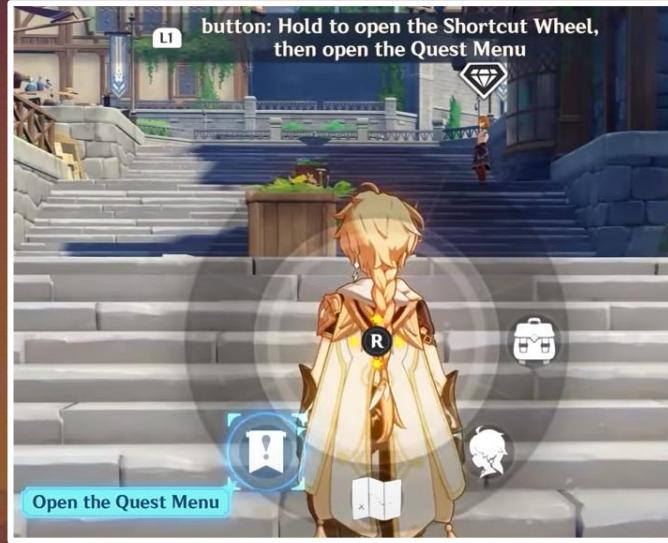
- Rencontre du premier PNJ lié à la cuisine.
- Collecte d'ingrédients pour cuisiner le premier plat.



First Time User Experience

Première ville

- Découverte de Mondstadt par une cinématique.
- Introduction à l'écran de quête.



First Time User Experience

Planeur

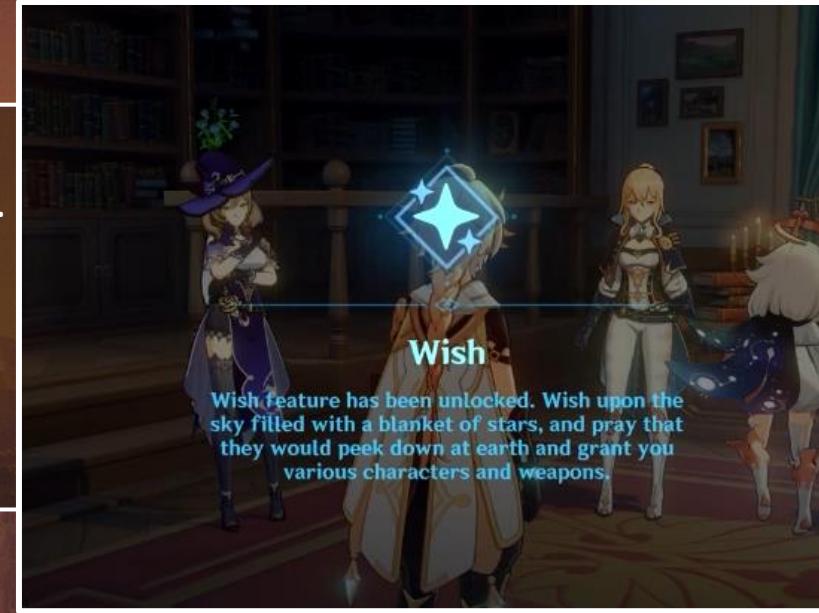
- Introduction au Planeur.
- Introduction au combat aérien.



First Time User Experience

Voeux

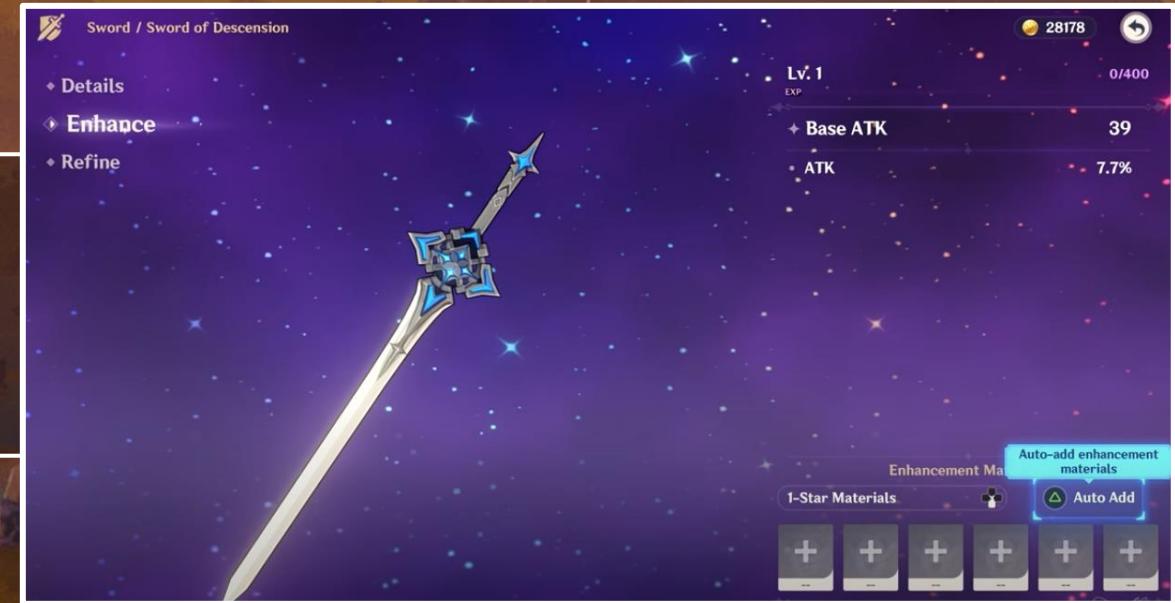
- Déblocage des vœux après progression dans la trame narrative.
- Acquisition du premier personnage garanti (Noelle), d'armes.
Déblocage du shop -> les primogemme récoltées jusque-là peuvent être utilisées.



First Time User Experience

Amélioration d'équipement

- Première amélioration d'équipement. Le joueur découvre qu'il doit utiliser des cristaux et d'autres armes pour n'en améliorer qu'une.



First Time User Experience

Premier donjon

- Découverte du premier donjon.
- Formation de l'équipe pour le donjon.
- Validation de l'obtention des mécaniques de gameplay principales par le joueur.



makeagif.com
10-600-778655

First Time User Experience

Fin du tutoriel

- La fin du donjon signe la fin du tutoriel général. Certaines actions contextuelles justifieront l'apparition d'une entrée supplémentaire dans le codex, mais le joueur connaît l'essentiel des mécaniques de gameplay et de progression.
- Jusqu'au niveau d'aventure 10, le joueur continuera d'apprendre certaines mécaniques, souvent par l'intermédiaire d'une quête scénarisée.





Merci de votre attention

