

My vision of Aavegotchi

Problématiques

- ◆ Trop de gotchis
- ◆ Wearables pas si utiles comparés à leur prix
- ◆ Supply de Lands beaucoup trop important et peu d'utilité

Piliers du jeu

favoriser la possession d'assets

- ◆ Réinvestissement
- ◆ Teamplay
- ◆ Risk / Reward

Objectifs

- Favoriser le réinvestissement, l'argent doit sortir le moins possible de l'écosystème
- Faciliter de mise en place pour les devs
- Rendre chaque gotchis utiles
- Habiter le gotchiverse
- Inciter les aaltars haut level
- Inciter la possession d'assets
- Proposer un nouvel horizon pour les joueurs ayant les plus gros assets du jeu

Constat Gotchis

- ◆ Le supply est trop important
- ◆ Low et average gotchas n'ont pas d'utilité
- ◆ Il faut créer des hunts pour financer le projet,
la DAO et rafraîchir l'expérience joueur

Score de possession

- ♦ Mis en place d'un score de possession pour inciter la détention de gotchis de tout BRS.
- ♦ 1 gotchi : Aadventurer
- ♦ 2 gotchis : Chef
- ♦ 3 gotchis : Chef de guerre
- ♦ 4 gotchis : Warlord
- ♦ Etc
- ♦ Le score de possession est calculé par le nombre de gotchis et chaque rank propose un grade en fonction du total BRS

Idées Wearables

- ◆ - Slots pour insérer des gems (nbr max par rareté)
- ◆ - Craft d'enchantements in game

Demon Gates (aarcade)

- ◆ Demon Gates, ce sont des instances à faire en solo ou plusieurs, composées de monstres et d'un Boss, il y'a aussi des pièges à éviter comme dans les jeux de plateforme, Statue lançant du feu, dalle qui active le tir de plusieurs projectiles etc. Elles sont ont les mêmes grades que les wearables, à définir le tradeoff, nombre de runs uniques etc...
- ◆ Pour les identifier et les activer, il faut l'aide de yeux mythiques.

Location d'assets

- ◆ Gotchis : besoin de compléter sa team pour le score de possession, déchiffrer les demon Gates
- ◆ Wearables: Besoin de s'équiper pour accéder à des zones de BRS X minimum ou en prévention d'un gros fight
- ◆ Lands: Avoir accès à des ateliers de craft, se soigner/ réparer, coffre de stockage, activer une demon gate

Sinks

- ◆ Soutenir l'effort de guerre contre le mal, forme de dons de ressources en échange de rewards en cas de succès
- ◆ Différentes qualité d'alchemica, brute, raffiné, pure etc
- ◆ Soins, réparation, Buff, forge, crafts ...

Crafts

- ◆ Craft de recette à usage permanent ou unique pour des skins, effects, objets très puissant, amélioration de wearables in game
- ◆ Enchantement
- ◆ Potions soin, AP, buff divers

Le WAARP



Thanks to Fedanyya

Rarity Farming

- Un RF permanent, des snapshots aléatoires qui offrent des rewards du gotchiverse et promotionnel, plus le score de rareté est élevé plus vous avez de chance de ship(pallier). Avantage, bénéfice pour les hauts BRS, besoin d'être stuffé en permanence.

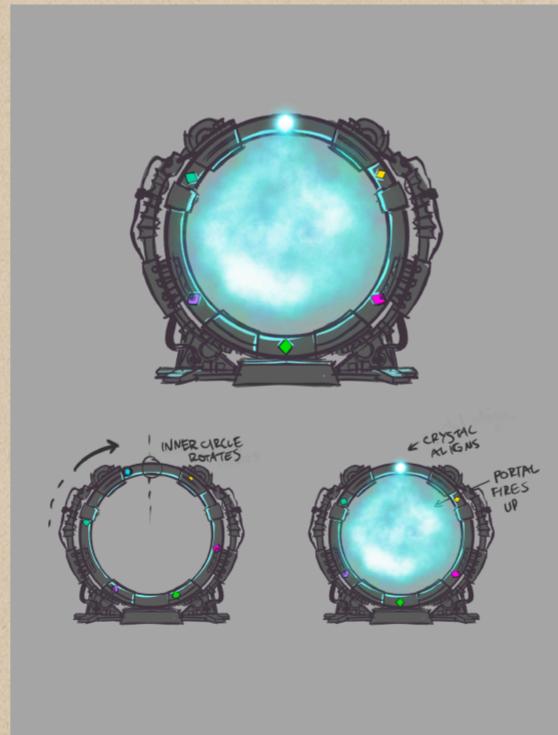
Le Kinship est trop puissant et non compétitif, lors d'un channeling, il a +ou- de chance d'obtenir un minéral rare

Craft

- ◆ Le craft peut demander d'utiliser des objets puissants, il faut alors avoir un haut BRS et un haut level, possibilité de louer un gotchi

The Void

- Quotidiennement, il est possible d'emprunter une gate pour combattre, un peu comme les missions dans WoW, % de succès, rewards, contrepartie. La gate s'améliore. L'avantage c'est qu'il n'y a pas de système de combat à développer, tout est automatique. La contrepartie peut



- ◆ Des niveaux de raretés (couleurs habituelles)
- ◆ Des rolls, difficultés (menace) - reward - quantité d'essais
- ◆ Peut être re survey, GLTR pour le cd et alchemica
- ◆ L'action est automatique, vous rentrez dedans et tout se passe par algorithme
- ◆ Un prérequis en fonction de la rareté BRS / level
- ◆ Une gate par land, bonus de roll humble<resol<spacious
- ◆ Les rewards sont des pièces de craft + ou - rare avec niveau de rareté. Peuvent servir pour des constructions next gen, des artefacts, skins, slot wearables, enchantements, decorations, merveilles avec bonus (pour un land RF)
- ◆ Le niveau moyen de menace sera plus important dans le Grid
- ◆ Création de taask force pour le craft

Potions

- Vice Versa: Inverse aléatoirement une ou des caractéristiques du gotchi eg: 80/90/100/67 -> 80/-90/-100/67. Besoin de bcp de rolls (burn alch) 1/16 pour avoir le résultat escompté, permet de respect exemple: un noob qui rejoint les PM, sweep les floors des mythics car il y'a une Dif de prix entre 2 armures, certains items sont bcp plus compliqué à porter et sont boudés. Si l'on n'ajoute pas une fonction pour reroll les gotchis ou les wearables, il va falloir augmenter le supply pour satisfaire tous les gotchis. Rien de pire qu'open un high BRS avec des caractéristiques de merde. Il faut comprendre qu'un gotchi avec peu de choix d'items n'emmène pas le proprio a acheter 50% plus cher les items, on se sent scam et on le met en vente soldé.

Menace

Score	Multiplicateur	Difficulté
5	1000 %	
10	300 %	
9	200	
8	15	
7	120	
6	110	
5	100 %	
4	90	
3	80	
2	70	
1	60	

Rareté	Chance de
Common	49.75%
Uncommon	25 %
Rare	15 %
Legendary	7.5%
Mythical	2.5%
Godlike	0.25%