

13/06/2014

Thibaut Henin

Principe et listes

Quêtes et achievements

Quantyl SARL

Résumé :

*Ce document explique le principe général derrière les achievements et les quêtes dans Luchronia ainsi que la liste des éléments.*

Luchronia – Conception

Mentions légales :

Quantyl SARL

**Siège social :**

8 avenue du maquis,

26100 Romans sur Isère

**SIREN :**

797 581 683

RCS de Romans sur Isère

# Sommaire

[1. Sommaire 3](#_Toc384735660)

[2. Premier chapitre 3](#_Toc384735661)

# Principe général

Les quêtes et les achievements[[1]](#footnote-1) sont des mécanismes par lequel le jeu guide et suit l’aventure des joueurs.

* **Les quêtes :** forment un ensemble de tâches à accomplir pour progresser dans une histoire. Les quêtes se divisent en « sous-quêtes » qu’il faut résoudre petit à petit.
* **Les achievements :** forment un ensemble de tâches ou conditions dignes d’intérêt, soulignant les performances du joueur aux yeux des autres.

## Intérêt des quêtes et achievements

On peut noter trois intérêts à ces mécanismes, plus ou moins dominant suivant le mécanisme utilisé.

1. **Guider** le joueur en lui montrant des choses qu’il n’aurait pas forcément vus sans ces indications. Les tutoriels sont des quêtes à effectuer au début du jeu et permettent d’apprendre le jeu. Certains achievements soulignent des façons de jouer ou des zones/objets/... d’intérêt.
2. **Maintenir de l’intérêt** au-delà du game play. Lorsqu’un joueur a compris et intégré la stratégie gagnante d’un jeu, son intérêt diminue drastiquement. Les achievement et les quêtes offrent une autre façon d’apprécier le jeu (sentiment d’avoir « terminé » le jeu).
3. **Renforcer le côté social**, chaque joueur voulant « faire mieux » que les autres.

## Utilisation dans Luchronia

**Les quêtes** sont utilisées dans Luchronia plutôt en « début de partie », pour guider les joueurs dans l’apprentissage du gameplay et des possibilités du jeu. Les quêtes seront organisées dans un « arbre », chaque fois qu’un personnage remplira une quête, les quêtes suivantes (filles) seront disponibles.

Après l’apprentissage des mécanismes de base (boire, manger, se déplacer, agir, …), les quêtes se diversifieront suivant les « types de jeu », en fonction de ce que le joueur préfère. Par exemple : exploration, artisanat, politique, militaire, …

**Les achievements** sont utilisé à moyen et long termes, pour fournir des challenges aux joueurs confirmés qui pourrait s’ennuyer. Les achievements sont une sorte d’ouverture des possibles après avoir réussi des quêtes plutôt dirigistes.

# Implémentation

## Elements de conception

Les achievements et les quêtes forment en réalité une même entité au niveau de l’implémentation : des « observateurs » du personnage qui sont appelé lorsque certains événements ont lieu. Le principe repose sur les classes/tables suivantes :

**Les événements.** Il s’agit en réalité de « types d’événements » et rendent compte que quelque chose s’est passé avec un certain classement. Utilisation d’une compétence, Visualisation d’un écran, …

**Les Listeners.** Cette table générale reprend l’information : quel élément attend d’être notifié de quel événement et sur quel personnage. Ainsi, lorsqu’un événement à lieu, le système peut retrouver les éléments à notifier.

**Les Listeners concrets.** Ce sont des classes (avec ou sans table associée), qui gèrent effectivement les actions entreprises. Compter le nombre d’occurrence d’un événements, contrôler les conditions dans lesquelles l’événement a eu lieu, …

## Utilisation dans le code

L’émission d’un événement est « simplifiée » dans le code et nécessite d’appeler une méthode statique de la classe « Event ». Le nom de la méthode est le nom de l’événement à émettre. Cette méthode prend comme premier paramètre le personnage et est libre pour les paramètres suivants.

|  |
| --- |
| \Model\Game\Quest\Event ::SomeEvent($character, $p1, $p2) ; |

La réception d’un événement, nécessite, pour la classe qui le reçoit, de définir une méthode dont le nom est le nom de l’événement et les paramètres correspondent à ceux fournis lors de l’émission (sans le premier (le personnage)).

|  |
| --- |
| Class UnGestionnaire extends Base {  Public function SomeEvent($p1, $p2) {  /\* … \*/  }  } |

Une fois qu’un gestionnaire est enregistré (la table des listener le référence pour un personnage et un événement), le reste est automatique. Lorsque l’événement sera émis pour le personnage, le gestionnaire sera re-construit et la méthode sera appelée.

# Les Quêtes

## Introduction

Cette quête sert de tutoriel pour le nouveau joueur pour lui décrire la méthode de jeu et les actions de base. Elle se compose des phases suivantes :

1. Voir l’écran des quêtes et détail de la quête courante
2. Voir l’écran de notifications et supprimer la notification de quête réussie
3. Voir l’inventaire, choisir de l’eau et boire
4. Voir l’inventaire, choisir de la nourriture et manger
5. Voir la ville, choisir l’hôtel de ville et « se reposer »

## Idées non triées :

1. Se déplacer sur la case voisine
2. Se déplacer sur une case plus lointaine
3. Se faire rapatrier
4. Ramasser quelque chose à l’extérieur
5. Participer à un chantier de construction
6. Gagner de l’argent en travaillant
7. Perdre de l’argent en travaillant
8. Aller mange à la taverne
9. Entretenir un bâtiment
10. Défendre contre les monstres

# Les achievements

La liste suivante a été reconstruite à partir des documents de conceptions initiaux, dans lesquels les achievements étaient présent. Ils avaient été supprimés pour des raisons de contrainte d’implémentation et sont de-nouveau d’actualité.

## Survivre

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Titre | Conditions | Récompense |
| Première nuit | Avoir survécu à une première nuit |  |
| Solidaire | Avoir aidé à défendre la ville | Débloque la compétence galvanisér |
| Officier de renom | Avoir galvanisé X fois | Débloque la capacidé de lancer la construction « tour de guet » |

## Exploration

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Titre | Conditions | Récompense |
| Maraudeur | Etre sorti x fois de la ville | Débloque « fouille » |
| Vagabond | Avoir exploré x % de la carte |  |
| Farfouilleur | Avoir trouvé x objets en fouillant | Débloque « trouver ville enfouie » |
| Archéologue | Avoir trouvé x villes enfouies |  |

## Soutien

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Titre | Conditions | Récompense |
| Ame charitable | Avoir soigné un joueur | Débloque la construction de l’antenne médicale |
| Généreux | Avoir fait x dons dans une ville |  |
| Patient | Avoir enseigné à x joueurs |  |

## Ressources

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Titre | Conditions | Récompense |
| Main verte | Avoir fait pousser x nourritures | Débloque cuisiner |
| Cordon bleu | Avoir cuisiné son premier plat |  |
| Maître coq | Avoir cuisiné x plats |  |

## Social

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Titre | Conditions | Récompense |
| Social | Avoir posté dans le forum |  |
| Beau parleur | Avoir posté plus de x messages dans le forum |  |
| Politicien | Avoir proposé sa candidature lors d’une élection de la ville |  |
| Trop fort | Avoir été dans le hall of fame |  |

## Confédération

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Titre | Conditions | Récompense |
| Dans le moule | X jours avec une réputation de x% |  |
| Première rébellion | Ne pas avoir effectué la mission de la confédération |  |
| Rebelle | Avoir été banni de la confédération |  |

## Loose

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Titre | Conditions | Récompense |
| Pas de bol | N’avoir rien trouvé après x fouilles |  |
| Glouton | Avoir mangé x fois la même journée |  |

# Hall Of Fame

Peut-être hors sujet pour ce document. Le tableau suivant donne le titre honorifique du meilleur joueur en fonction du métier (compétence) exercée.

|  |  |
| --- | --- |
| Métier | Titre |
| Soldat | Osteor |
| Officier |  |
| Médecin | Farissien |
| Agriculteur | Afaneor |
| Cuisinier | Coquenil |
| Mineur |  |
| Forgeron | Fabre |
| Martineur | Tallendier Ferblantier |
| Tolier | Favre |
| Enchanteur |  |
| Tisserand | Parementier . |
| Tailleur | Lapidaire |
| Bâtisseur |  |
| Professeur | Barbacole |
| Explorateur |  |
| Pilote | Voiturier |
| Ingénieur | Salpétrier |
| Mécanicien |  |
| Cyborgologue | Arcier |
| Dandy | Echevin |
| Apothicaire |  |
| Alchimiste |  |
| Voyant | Adevinator |
| Magicien |  |

1. « Accomplissement » en français, on lui préfère néanmoins le terme anglais qui est « passé dans le jargon ». [↑](#footnote-ref-1)