

Date

Thibaut Henin

Liste des avantages payants

Eléments payants

Quantyl SARL

Résumé :

*Ce document donne la liste des éléments et avantages payants du jeu Luchronia.*

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)

# Philosophie

L’accès au site et le jeu de base sont gratuit. N’importe qui peut s’inscrire, créer un personnage et vivre des aventures sur le serveur. Cependant, une telle utilisation est frustrante vis-à-vis des comptes payants qui bénéficient d’avantages de jeu.

Les joueurs peuvent acheter soit des avantages instantanés (objets, fonctionnalité immédiate), soit des avantages sur une période de temps (bonus et fonctionnalités additionnelles).

Tous les achats se font dans la monnaie virtuelle du jeu (les quantas). Ces quantas s’obtiennent via un moyen de paiement classique (allopass, paypal, …).

# Moyens de paiement

La page du profil utilisateur

## Allopass

Quantyl dispose d’un compte chez Allopass permettant de créer des produits liés à des sites.

# Avantages payants

## Avantages commerciaux

### Prix ajustés

Les marchés et places boursières permettent de vendre des objets à prix fixes ou aux enchères. En payant, un joueur a la possibilité de disposer des deux modes de vente suivants où les prix sont ajustés automatiquement.

* **Vente ajustées.** Le personnage fixe, en plus du prix souhaité, un prix minimum en deçà duquel il ne veut pas vendre. Le prix de son offre est ajusté en fonction des autres offres pour être toujours égal au moins cher.
* **Achat ajustés.** Le personnage fixe, en plus du prix souhaité, un prix maximal au-delà duquel il ne veut pas acheter. Le prix de sa demande est ajusté en fonction des autres demandes pour être toujours égal au plus cher.

Si aucune offre fixe ou aux enchères n’existe, le prix souhaité de la vente/achat la plus faible/grande est utilisé et les autres s’ajustent autour.

### Informations sur des produits

***Idée :*** *Pour un produit particulier, le joueur à l’information du prix min de vente et max d’achat pour une région autour de lui (et pas seulement le marché). Il peut donc choisir où il achète et vend.*

### Achat d’objets

L’acquisition d’objets se fait soit en les créant soi-même (crafting), soit en les achetant dans les bâtiments dédiés (bourse, marché, comptoir, …).

En payant, un personnage peut obtenir immédiatement n’importe quel objet du jeu. Ceci comprend, entre autre :

* Les potions de soin, d’énergie, de bonus divers
* Les armes, armures et autres équipements militaires
* Les ressources de construction des bâtiments

### Coursier rapides

Certaines fonctionnalités utilisent une quantité de ressources qui sont envoyées au personnage (bourses, marchés, bureau de poste). Les coursiers qui effectuent le transport ont une vitesse limitée obligeant le joueur à attendre.

En payant, les joueurs peuvent bénéficier de coursiers plus rapides :

* Vitesse multipliée par 2 ;
* Vitesse multipliée par 5 ;
* Vitesse « infinie », le transport est instantané.

## Etat policier

Le système gouvernemental d’une ville permet à une partie de la population de fomenter des rébellions pour renverser le gouvernement en place.

### Qui fait quoi ?

Les joueurs peuvent acheter une police secrète qui leur donnera plus de visibilité sur ces événements.

* Connaître les rébellions et le nombre de soutiens
* Connaître les instigateurs des rébellions
* Connaître les supports des rébellions

### Immunité

Les joueurs peuvent acheter des jours d’immunité pendant lesquels aucune rébellion ne peut récolter de soutiens (hors période de révolution). De cette manière, le gouvernement en place est stable.

## Déplacement et carte

### Carte élargie

Par défaut, la carte n’affiche que les zones à une distance limitée par rapport à une position centrale.

Le joueur peut acheter une carte lui montrant un rayon plus important autour de sa position.

* De base : 5 cases de rayon
* 10 cases de rayon
* 20 cases de rayon
* 50 cases de rayon

### Chemin le plus court

Les personnages ne peuvent se déplacer que d’une case vers ses voisines immédiates.

En payant, le joueur peut choisir sa destination sur la carte, le système lui choisissant le chemin le plus court entre les deux zones (en prenant en compte les routes).

***Idée de version++ :*** *si le trajet est trop long, le système peut choisir des villes de passages pour minimiser les dégâts des monstres/minimiser le temps de trajet.*

### Information sur la carte

Par défaut, si un joueur cherche un bâtiment, il doit regarder toutes les zones une à une pour voir si la ville héberge le bâtiment.

Le joueur peut acheter l’affichage d’icônes sur la carte. Lorsqu’il cherche un bâtiment, chaque zone en hébergeant un est marquée par l’icône et le niveau du bâtiment est affiché. Il en est de même avec les compétences qui s’affichent directement sur la carte (avec le coût/salaire associé).

## Personnage

### Personnalisation de l’avatar

La personnalisation de l’avatar se fait initialement lors de la création du personnage mais le joueur peut à tout moment le modifier. Par défaut, les joueurs ont un choix limité des éléments constitutifs de leur avatar (cheveux, yeux, …).

Les joueurs peuvent acheter des éléments supplémentaires pour personnaliser leur avatar.

### Acheter des points de niveau

Les points de niveau se gagnent en augmentant de niveau global. Le joueur ne souhaitant pas attendre peut acheter ces points directement. Ces points permettent à leur tour de gagner des avantages :

* Niveau des compétences
* Niveau des caractéristiques
* Nombre d’emplacements dans l’inventaire

### Compétences

En temps normal, les compétences doivent être débloquées pour être utilisées. Ce déblocage peut se faire en résolvant des quêtes, en lisant des parchemins ou en suivant un enseignement.

Les joueurs peuvent acheter certaines compétences sans attendre que les conditions requises soient atteintes. Les compétences ont des prix variables et ne sont pas toutes achetables.

### Regain d’énergie

Chaque seconde, le personnage gagne un point de temps (une seconde) qu’il doit dépenser pour effectuer des actions. En payant, il peut augmenter son taux de récupération et son maximum.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Multiplicateur | Par Jour | Maximum |
| Base (1) | 86 400 | 100 000 |
| 1.5 | 129 600 | 150 000 |
| 2 | 172 800 | 200 000 |
| 5 | 432 000 | 500 000 |