Et Si Dragonica étais pas Dragonica…

Dragonica a été un des jeux que j’ai le plus aimé dans les MMO 3D de style action.

Mais Depuis les ressente extension et grosse mise a jours le jeu a vu sa popularité totalement diminuer.

Après avoir vue un évent de dragon saga (Dragonica US) sa ma fait pensé à un tout nouveau mode de jeu. Évent parlais de Ragnarok online un des jeux action MMO en 2.5D que j’ai bien aimé.

Maintenant que j’ai fait une petit intro voilà les idées qui mes passé par la tête vue que évent de création de mode est enfin de retour.

Table des matières

* Part 1 La base page ……………………………………..Page 2 à 4
* Part 2 Personnage et stat …………………………….Page 4 à 6
* Part 2.5 Exp/difficulté/PP/changement de classe…. Page 6 à 7
* Part 3Class et compétences ………………………… Page 7 à ???
* Part 4 Système de Guilde ……………………………..Page ?? à ??
* Part 4.5 Système de Dj de guilde ………………….Page ?? à ??
* Part 5 Système de group ……………………………...Page ?? à ??
* Part 6 Monstre et autre …………………………………Page ?? à ??
* Part 7 Emporia ……………………………………………..Page ?? à ??
* Part 8 JCJ ………………………………………………………Page ??à??

La section 3 est en court de création

Les sections de 4-8 ne sont pas encore disponibles et seront disponible dès que possible

Dragonica Remake V 0.1.0.3 Phase béta

Part 1 la base

Pour ce qui on jamais jouer à Ragnarok c’est simple. Le mode de combat de Ragnarok était en semi action. Tu faisais un clic droit sur le monstre pour attaquer et selon ta vitesse attaque le combat avais aire semi action vue que les compétences étais synchronisé avec les coups de base. Et le jeu étais en pure Open world avec un personnage en Papier (une image papier qui a 8 face de mouvement pour le 2.5D)

Dragonica une personne vivant en 3d qui bouge sous 4 directions en zone de combat et en 8 directions en zone de ville. (Tous les détails nommés si dessous sont important pour mon idée. Se sont la base solide de mon début idée

Que signifie open world selon vous ; selon moi c’est un monde où tu bouges a ta guise où ton personnage peut aller par tout sans être bloqué par un mure invincible même si le décor est bien réel en arrière-plan.

Maintenant passons a idée principal. Histoire de Dragonica est bonne, elle est une base solide pour faire des modifications radicales et changé opinion des joueurs et les faire revenir sur le jeu.

Imaginez-vous dans un monde à la Ragnarok, ou ton personnage bouge tout le temps dans les 8 directions. Ou les DJ n’est pas un Dj.

Oui Une zone Dj est bien la car tu entre dans environnement ou se trouve le boss mais au lieu une simple ligne de script, vous êtes dans une large zone et les monstres bouge à leur guise et ton objectif n’est pas de tuer tous les monstre mais de tuer le boss comme à la Ragnarok. Bien sûr il faudrait pertinemment modifier la façon dont le boss attaque. Qu’il soit beaucoup plus agressif. Et que le groupe puisse aller juste à 8 dans les zones de DJ.

Ex : commençons par le début de Dragonica, le premier boss le loup blanc Vagabond et Vegas le loup noir

Dans un immense champ une horde de montre attaque si tu passes trop proche (agressivité des montre actuelle de Dragonica = 3/10) monstre de zone dans Dragonica remake devrais être à 5/10 déjà pour le début. Vu que le jeu doit comme même être bas au début et monté lentement.

Et quel que par dans le champ un immense loup avec des dégâts élevé veut te tuer. Pour la vie des monstres doit être visible ou directement écrite en numéral.

De nouvelle music doit être utilisé entre les zones.

Ex de début du jeu

Odélia (les villages sont déjà bien fait pas besoin de les refaire)

Odélia ………. Plaine de Windia est ou Plaine Windia ouest (en fonction de Vegas et Vagabond comme le Dragonica original mais ce qui chance c’est les zone Windia)

Plaine de Windia est zone 1 (nv recommandé 1+) /zone de boss (nv recommandé 3+)

Plaine de Windia Ouest (quête de tutorial doit être fini pour y accédé) la quête tutorial serais de battre le premier boss. Pour montrer le comment le nouveau jeu fonction. Nombre de zone 1 / (dans la zone 1 la prochaine zone serais accessible pour se rendre au monde des orc) /boss

Chaque Map aurais 1 a 3 zone en fonction de la ou on est rendu dans le jeu. Ou pour faire un changement moins radical dans les saisons ou environnement.

Chaque Map aurait une grande superficie pour que ce soit plus agréable à jouer. Toujours sur le principe de bougé sur 8 direction en continu (je parle bien du ton personnage pour qui puisse attaque en haut et non toujours à gauche ou droit comme c’est le cas en ce moment.) Oui il serait beaucoup plus difficile de combattre. Mais un nouveau charme se verra ressentir.

Les compétences des personnages devra être modifié pour chaque class. Et que chaque class soi unique. La plus par des sorts peuvent rester intact mais des modifications devront quand même être faites vue que les combats seront dans toutes les directions.

Le changement majeur du jeu sera basé sur les passifs et sort de soutien. Vue que en ce moment tous les class on des sorts de soutien et que quel que class devrais avoir le droit de les avoir.

La class de moine, la class tank (chevalier) et la class chaman.

Question : pour quoi seulement c’est class?

Réponse : Commençons par la class Moine.

Moine : Le moine est une classe qui a été créé dans Dragonica pour soigner les autre joueur et les aidé à base de sort/compétence de support (qui n’ai pas le cas en ce moment.)

Chevalier : cette class dans Dragonica aurais dû être une classe qui sert de Tank PV (bouclier a viande) pour prendre le plus de dégât des monstres pour que les autres joueur puisse se chargé de tuer les monstres. (Mais en ce moment cette class est une classe qui est basé sur la force brute et tout détruire dans son chemin) qui est tout le contraire de que qu’il aurait dû être à la base.

Chaman : le chaman est une classe qui est entre le moine et le mage. Il peut invoquer de puissante magie et en même temps jouer support pour aider les autres class dans les combats grâce sa communication avec environnement (la nature)

Au final les sort et compétence de toute les class doit être revu pour une meilleur adaptation avec son nouvelle environnement

Comme tous les jeux Dragonica (original version début de la beta a fin de la phase final de sa première sortie (Dj van Cliff et tour Drakos) les voir en tant que version original et non remake

Labyrinthe et zone de plateforme mais plus facile que les versions originales qui étaient un peu chiante xD

Plus de détail seulement si demandé pour c’est dj. Bien sûr faire une beta de Dragonica remake qui serait accessible à partir à partir un évent au menu du personnage passé a beta test. Mais vue que le jeu est déjà trop instable il serait plus sage de créé un tout nouveau server pour la beta xD

Part 2

Personnage et stat

Les stat de Dragonica remake ne sont pas basé comme le Dragonica original

Intelligence

Augmente les Point de mana

Augmente les dégâts magiques

Un peu la défense magique

À forte quantité, peut diminuer le temps de régénération de mana de 0.1% par tanche de 100 d’intelligences

Agilité

Augmente la rapidité de vitesse attaque de 0.025 par tanche de 50 agilité

Augmente un très peu la défense et défense magique

Augmente le taux de réussite de critique de 1% par tanche de 100 agi

Augment le taux de dégât critique de 2.5% par tranche de 100 agi

Augmente la vitesse de mouvement de 1 par tranche de 12 agi

Force

Augmente les dégâts physiques

Augmente le taux de dégâts critique de 3% par tanche de 100 forces

Augmente un peu la défense

Augmente un peu les points de vie

Vitalité

Augmente un peu la défense

Augmente les points de vie

Vitesse Régénération des Points de vie : Les point de vie doit être régénéré au 10 sec et ne peut pas descendre en bas de 5 sec (passif et bonus de set/armure comprit)

Vitesse Régénération des points de mana : Les point de mana doit être régénéré au 10 sec et ne peut pas descendre en bas de 5 sec (passif et bonus de set/armure comprit)

Vitesse d’attaque : Le taux de vitesse attaque basé sur les nombre de coup par sec. Il sera affiché en tant que ?.???/sec Si elle est à 1.000/sec le personnage lancera une attaque toutes les secondes

Nombre de point de CP (compétence) par nv = 20

Des points peuvent être gagnés dans des quêtes spéciales (parchemin de compétence +1)

Menu du personnage

Le menu du personnage doit montrer les stats suivante sous plusieurs menus si nécessaire.

Def. = défense du personnage

M.Def. = Défense magique

ATQ = dégât physique

M. ATQ = Dégât magique

TDCC/TCC = taux de coup critique (en %)

TDDC ou DCC (je compare jamais pourquoi il dise DCC mais bon) = Taux de dégât critique (en %) (Pour les dégâts critiques il doit commencer à 0 et non à 100% pour mieux voir la valeur de critique. Les dégâts critique équivaut a 2 foi le dégât + les % bonus

Vitesse de mouvement

Int = intelligence

Force = Force

Agi = Agilité

Vita = Vitalité

Résistance = résistance au effet (poison/brulure/etc. (en %)

Résistance élémentaire = Résistance au élément en %

Nom du joueur/Guilde/Classe/NV/Sexe

Part 2.5

Exp/PP/Difficulté du jeu/Changement de classe

Exp : le taux de gain expérience doit être vu à la baisse comme tout nouveau jeu.

Vue que les joueur commenceront au nv 1 et que qu’il sera en phase beta mètre le nv max a 40 pour laisser le temps instauré les nouveau sort/compétence et Map/zone de combats

Les changements de classe se fera a des nv diffèrent de Dragonica pour une raison très simple. La class du départ (apprenti magicien/voleur/guerrier/archer) se situent entre le nv 1-10. Comme sa moins de sort/compétence sont nécessaire. Juste absolu nécessité.

Vue que le mode de combats sera diffèrent via c’est sort/compétence et son mode de mouvement en zone de combats il sera préférable d’avoir de la difficulté au début et après de revoir si elle est trop simple ou trop difficile selon la demande des joueur.

Les PP : Le problème cas connu Dragonica très vite est son manque de taux de gain argent selon le nv des monstres qui a causé un problème économique sévère.

Solution : Aller voir part 6 Data des monstres selon Exp/pp

Part 3

Classe et Compétence

Classe apprenti Magicien : le magicien utilise de la magie pour attaque c’est ennemi. Quel que petit sort de base sans que se soi (WOW) en animation.

Compétence du apprenti magicien : -attaque de base (une petit boule de feu comme il est déjà le cas)

*Sort/compétence actif*

**Sort boule** de feu : lance une boule de feu de taille moyenne qui explose à impact qui inflige des dégâts raisonnable aux cibles touchées.

Zone impact : 1 / 1.5 / 2 mètre

Dégât : 80 % de attaque de base +10/ 90 % +15 / 100% +20

Consommation de mana 10 / 15 / 20

Temps de recharge : 2.5 sec / 2.3 sec / 2 sec

Coup de CP : 10

Nv requis à vous de choisir

**Concentration d’énergie** : Lance une boule énergie pure (mana) de couleur bleu avec quel que effet de fluide lumineux.

Cette attaque touche la première cible dans son chemin

Dégât : 100% + 20 / 110% + 30 / 120% +40

Consommation de mana 5 / 9 / 13

Coup de CP : 10

Temps de recharge 2sec / 1.5sec / 1 sec

Nv requis à vous de choisir

*Compétence Passif*

Les arbres de compétences seront revus et les compétences modifier pour le mode de jeu et les modifications de balancements des class pour le JCJ

**Lien magique** : augmente la puissance magique du héros de 20/40/60 nv max 3 coup en CP : 10 par nv

**Lien spirituel** : augment le taux de régénération du Mana et de sa vitesse de régénération de 1%/2%/3% nv max 3 coup en CP : 10 par nv

Apprenti Magicien / Moine / prêtre / Oracle / sage (à définir) : Vous avez décidé d’aller du côté de la magie de la lumière. Vous n’êtes plus un apprenti. Avec vos entrainements du côté de la création vos pouvoirs sont devenus puissant. Et le pouvoir de guérison a fait son apparition.

Compétence du moine :

Apprenti Magicien / Mage / Mage de combat / Archi Mage / Arcaniste :

Class secret : Apprenti magicien / Mage sombre / Nécromancien / Maitre de la nécromancie / Liche : (peut seulement être débloqué si un personnage du conte a déjà attient le nv 60+ personnage. leur 5e classe sera totalement épic en tant que look du personnage et non humanoïde (elles ne seront pas plus forte que les class de base juste un tout nouveau style de combat et de look comparé au class de base.

(Sort et compétences actif et passif sont en coup de création et sera divulgué seulement en temps et lieu