KATRA
-HEROES-

GAME DESIGN DOCUMENT

- LOUARN AXEL -

SOMMAIRE

KATRA
-HEROES-

I - GAME ID : **Page 04**

II - HIGH CONCEPT **Page 05**
. Pitch
. U.S.P.
. K.S.P.

III - INTENTIONS **Page 06**
. Gameplay
. Art
. Univers
. Professionnelle
. Production

IV - RÉFÉRENCES **Page 08**
. Gameplay
. Art
. Univers

V - WORLDBUILDING **Page 11**
. L'univers KATRA
. Les espèces
. Œuvres déjà créés

VI - KATRA HEROES **Page 19**
. Présentation
. Généralité
. Comment jouer ?
. Créer son Heroes Deck Page 23
. Le Power Key Page 24
. Les Heroes Page 26
. Le terrain Page 43
. Les Key Cards Page 55
. Préparation avant une partie Page 73
. Stucture du Tour Page 74

VII - VISION DU PROJET **Page 84**
. Objectif du projet
. Mode Solo
. Mode Multi
. Modèle économique
. Dreamteam

KATRA
-HEROES-

I - GAME ID

. **Genres :** Tactical-RPG | Jeu de cartes stratégique

. **Nombre de joueurs :** 1 à 2 joueurs

. **Plateformes :** iOS | Android | PC

. **Cible :** Fan de Tactical-RPG | Fan de jeux de cartes stratégique

. **Modèle économique :** Free to Play

II - HIGH CONCEPT

PITCH

. Le **Heroes Duel** est un jeu illégal grandement apprécier dans le **système KATRA**, il **mélange Tactical-RPG et jeu de cartes stratégique**. Permettant à n'importe quelle personne dans la galaxie de se **constituer son équipe de Heroes et son propre deck de Key Cards** et d'**affronter d'autres joueurs**. Les personnages jouables (HEROES) sont des figures marquantes du système KATRA et les Key Cards représentent des événements qui se sont déroulés historiquement dans l'**univers KATRA**.

U.S.P.

. Jeu combinant Tatical-RPG et jeu de cartes stratégique compétitif

K.S.P.

. Création et personnalisation de deck stratégique personnelle à grande échelle
. Multijoueur avec système de classement fonctionnant par saisons
. Découverte d'un nouvel univers transmédia

III - INTENTIONS

GAMEPLAY

. Jeu à potentiel compétitif en ligne
. Contenu régulier et renouvelé la stratégie de jeu à rajoutant de nouveaux personnages et cartes.
. Multijoueur en ligne

ART

. Personnage 2D avec des décors 3D (ou 2D)
. Personnalisation des personnages à l'aide de skin et d'emotes
. Style graphique inspiré des animes

UNIVERS :

. Utiliser un univers déjà créer et bien établi
. Faire connaitre l'univers KATRA grâce aux Heroes, aux Key Cards et au mode solo
. Agrandir le worldbuilding de cet univers.

PROFESSIONNELLE

. L’objectif du projet serait qu’à la fin de la cinquième année nous proposions un prototype suffisamment complet et montions un dossier de financement afin de commercialiser le projet.

PRODUCTION

. L’objectif de production serait de réaliser la production entièrement en anglais (à l’exception de ce dossier et les présentations).
. Établir le système économique du projet

IV - RÉFÉRENCES

GAMEPLAY

Fire Emblem Heroes

. **Tactical-RPG 2D** adapté aux **smartphones**

. Contrôle du jeu **simple et rapide jouable à une main**

. **Combat en ligne** et mode **solo scénarisé**

. Contenu régulièrement **mis à jour** pour de **nouveau metagame**

Yu-Gi-Oh! Card Game

. Jeu de cartes qui ne cesse d'**évoluer son metagame**

. Création d'une **infinité de deck et de stratégies**

. **Archétype de deck** permettant de développer le worldbuilding du jeu de cartes

. Les cartes Magie et Piège

Overwatch

. **Hero fighter :** Chaque personnage est unique, avec son propre background, ses propres **capacités et stratégies**.

. Les **capacités passive et active**

ART

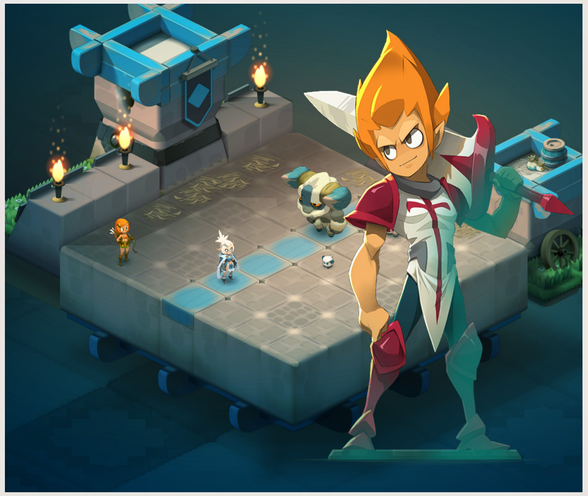
Fire Emblem Heroes

. Personnages dans un style anime

. Personnages ultra cartoons in-game

Yu-Gi-Oh! Card Game

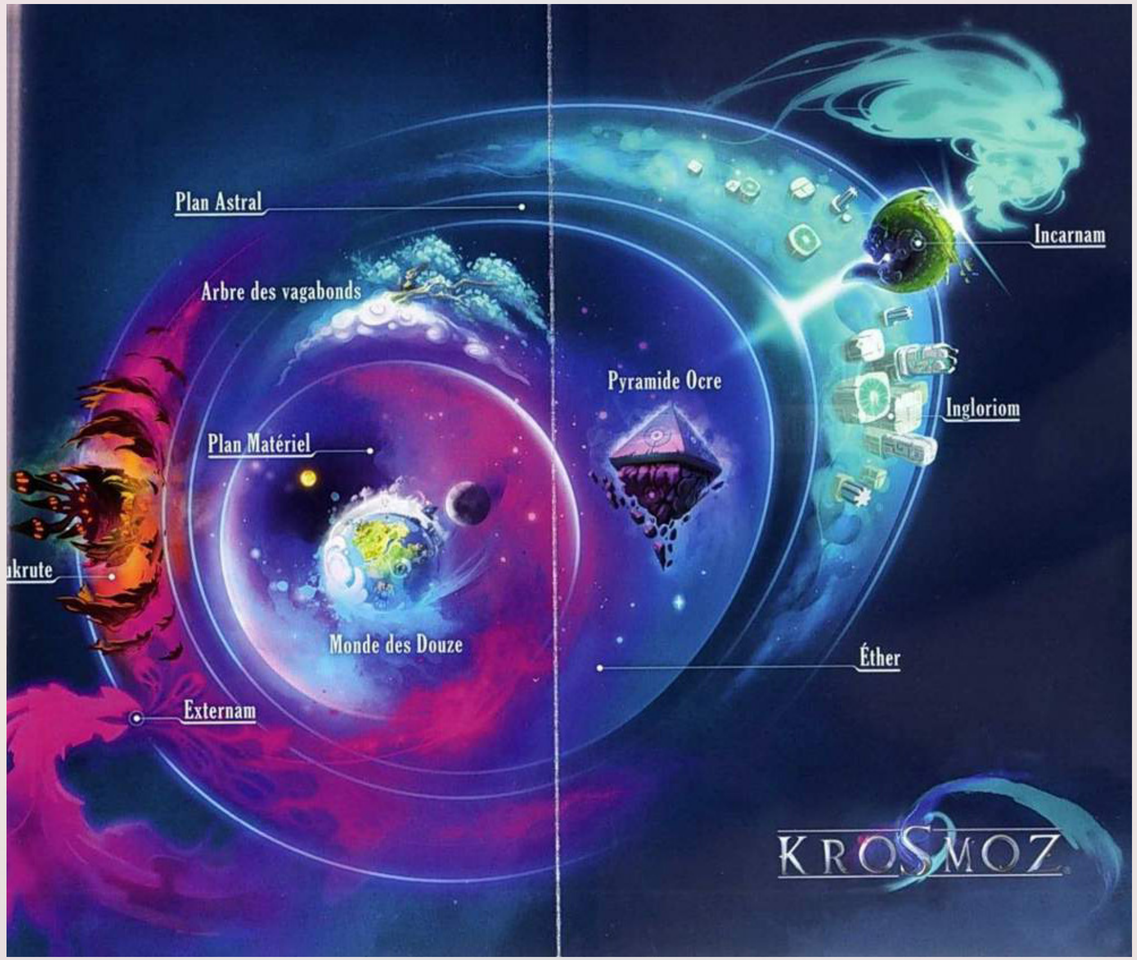
. Chaque archétype de cartes est illustré par différents artistes.



Waven

. Personnages dans un style anime

. Décors 3D ultra stylisé et fin



UNIVERS

Krosmoz

. Univers transmédia au worldbuilding immense. Certains personnages se retrouvant dans différentes œuvres et médias à des temporalités différentes.

V - WORLDBUILDING

L’UNIVERS KATRA

L’univers KATRA est un projet d’étudiant réalisé en première année à Pôle 3D, depuis sa création cet univers a beaucoup évolué. Il s’agit d’un univers de science-fiction se déroulant dans un space opera, l’histoire se passe dans notre réalité dans un futur lointain.

KATRA se déroule dans notre galaxie, plusieurs siècles dans le futur. Plus précisément dans le système KATRA, le système stellaire le plus puissant de la galaxie. La Terre n’existe plus, mais les échanges entre planètes étant florissants à l’époque de sa destruction, l’humanité subsiste sur d’autres planètes sous le nom de 66. La galaxie est dirigée par une espèce alien appelée Stalys, première espèce ayant vu le jour de la galaxie, mais il en existe d’autres aussi.

KATRA est un projet transmédia, différents projets prenant place dans l’Univers KATRA ont vu le jour sous différent média (Jeux de rôle, animation) ce qui à parmi de voir le projet sous différents angles. On y retrouve des personnages importants à des temporalités différentes

LES ESPÈCES VIVANTS DANS CETTE UNIVERS

Il existe 6 espèces considéré comme intelligente et faisant partie du système KATRA.

STALYS

Espèce créatrice de l'ordre actuel du système KATRA, ils sont perçus comme des êtres divins et sont peu nombreux .

Première espèce apparue dans la galaxie, elle ne ressemble en rien aux autres espèces vivantes et peut vivre dans des conditions extrêmes, comme s'ils étaient une anomalie.

Les Stalys dirigent le système KATRA et bien plus, intimidant et en manipulant la population qu'ils jugent inférieur à eux.

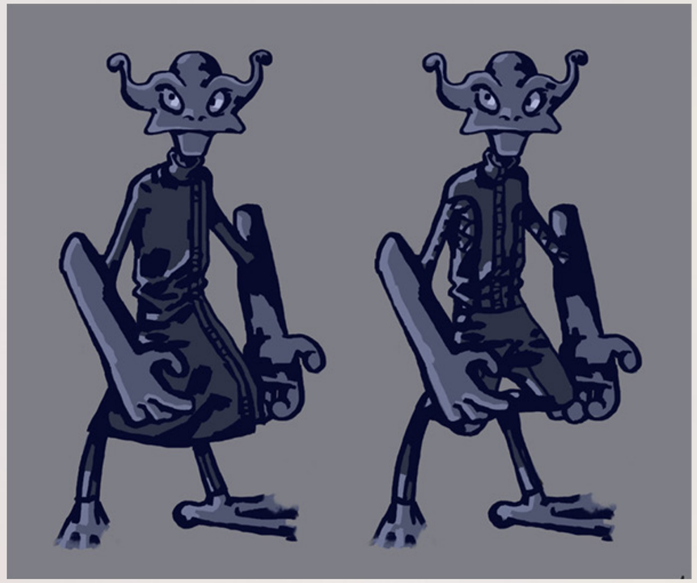
Pour vivre, ils fusionnent avec un corps vivant jusqu'à le transformer entièrement sur des milliers d'années.

Certains visuels présents lors de cette présentation sont des créations réalisés durant d'anciennes productions sur l'univers KATRA et servent ici à illustrer la présentation, ils ne seront pas utilisés dans la version finale du projet.

ELHYUK

Race la plus commune de la galaxie à ce jour : ils s'adaptent à toutes sortes d'environnement et sont donc présents un peu partout dans la galaxie.

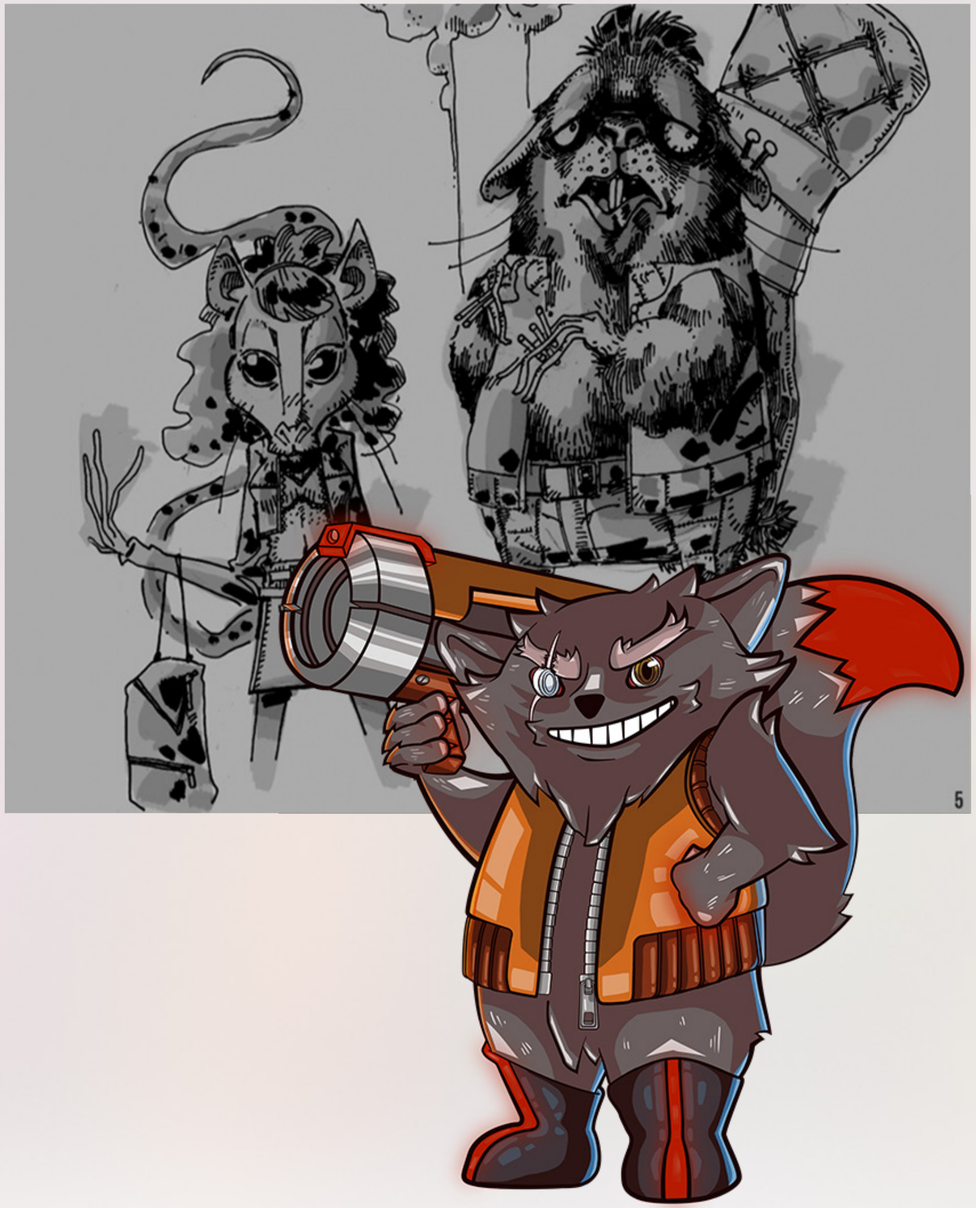
Ils sont très intelligent, mais ont la réputation d'avoir facilement le sens chaud



LEMMY

Ils ressemblent à de simples boules de poils à la naissance et évoluent en fonction de leurs besoins au fur et à mesure de leur vie.

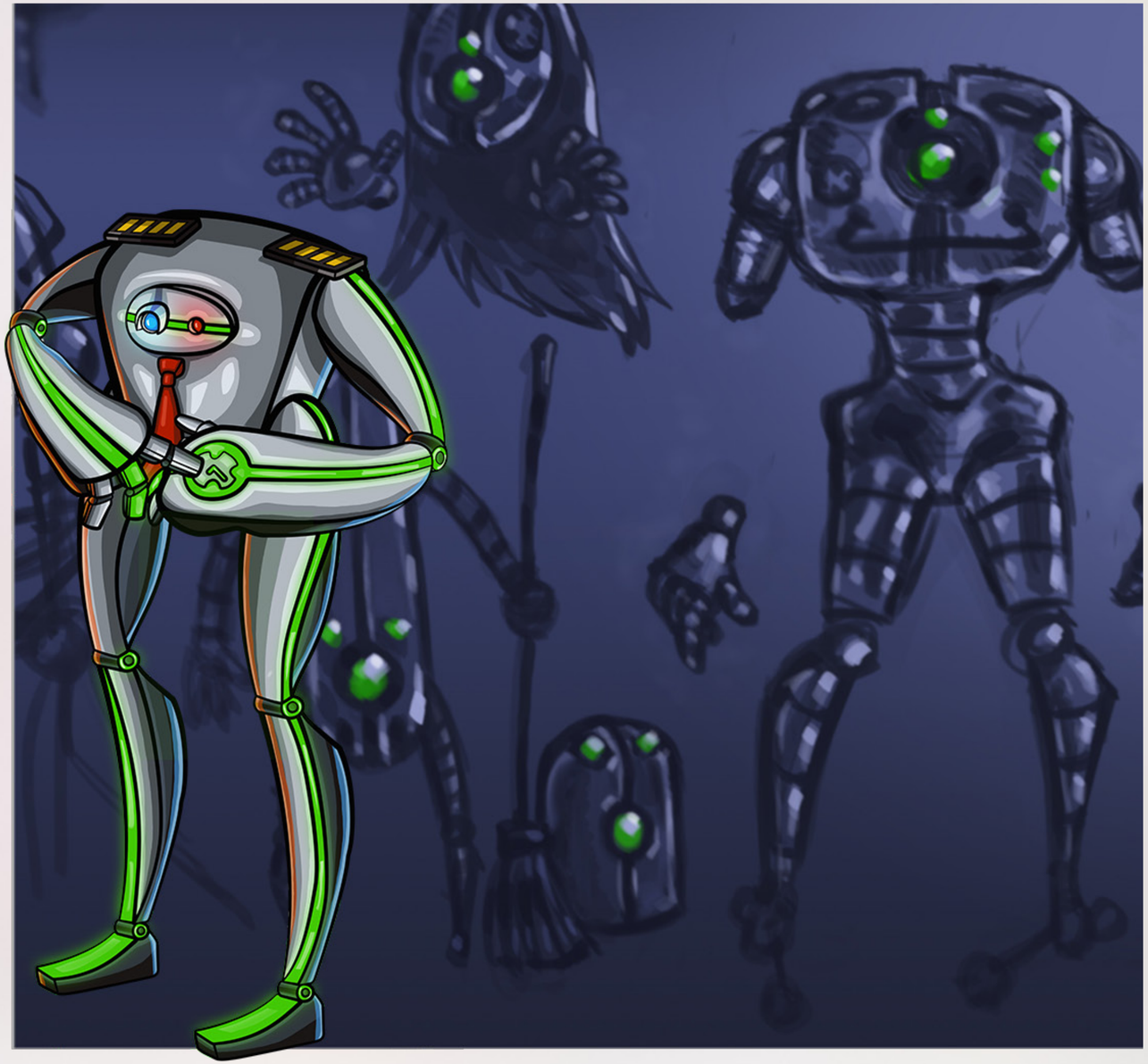
Ils sont de nature fourbe malgré leur sympathie.



TOOLER

Créés par les Stalys dans le but de les servir, ils ont acquis une conscience au fil du temps en côtoyant les autres races et ont fini par réclamer leur indépendance. Ils représentent maintenant une espèce à part entière.

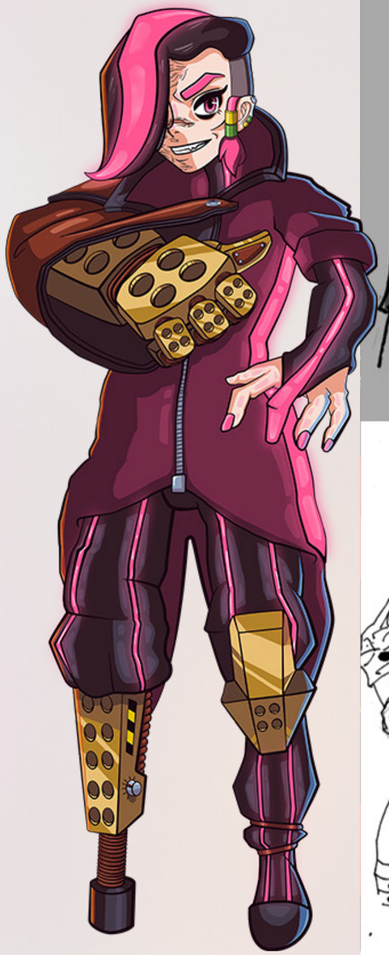
De nature très naïve, même s'ils ont développé une forme conscience au fils des générations de Tooler, ils sont facilement manipulables en modifié leurs systèmes internes.



66

Anciennement appelés Humain, les 66 se sont retrouvés affublés de ce numéro suite à diverses circonstances lors de leur première rencontre avec les Stalys

Les 66 ont beaucoup changé les mentalités dans la galaxie due à leur côté insolent et curieux, ce qui déplait énormément aux Stalys



MIDDLE

Espèce très récente et métisse naît de l'union des Elhyuks et des 66.

Ils sont rejetés par la majorité des gens, car le métissage des espèces est très mal vu et ont donc du mal à s'intégrer dans la société.

Comme le métissage est interdit, la plupart d'entre eux sont abandonnés à la naissance et vivent reclus en petite communauté se débrouillant pour survivre.

Le métissage n'est possible qu'entre 66 et Elhyuk.

Le métissage n'existant pas avant l'arrivé des 66, il était impensable de s'accouplait avec une autres espèce même si l'État autorisé les couples interespèces. Mais la curiosité des 66 a déclenché une vague de naissance incontrôlable des Middles. Les Stalys sentant une menace potentielle liée aux croyances des populations, lancèrent une vague d'avortement ce qui causa de nombreuses guerres civiles, amenant au final à la haine des Middles.

ŒUVRES DÉJÀ RÉALISÉES DANS L'UNIVERS KATRA

Katra E-42

. Jeux de rôle sur plateau à l'origine de l'Univers KATRA

. Création des races et de la frise chronologie de l'Univers

. Création des personnages principaux de l'Univers KATRA

Katra E-42 : Prequel

. Cours-métrage racontant l'évasion des personnages principaux de la prison SYPHER-64 inspirait par l'animation japonaise.

. Approfondissement de l'univers et de la personnalité des personnages principaux

. Approfondissement du worldbuiding autour de la Cité KATRA E-42

Katra

. Épisode pilote d'une série d'animation policière ce déroulant sur KATRA B-03 mettant en avant d'autres personnages et avec un ton plus adulte inspiré de Blade Runner.

. Approfondissement de la politique et de l'origine des espèces de l'Univers

. Découvrir l'Univers KATRA sous un angle plus mature et dans un registre autre que le space opera.

VI - KATRA HEROES

QU’EST QUE KATRA HEROES ?

Katra Heroes est un **Tactical-RPG** mélangé à un **jeu de cartes stratégique** avec un **aspect Hero Fighter**. Jouable sur iOS, Android et PC, le jeu est jouable **en multijoueur en 1V1** en partie rapide ou compétitive et à un **mode solo** scénarisé. Le jeu reprend l’univers déjà établi : **KATRA**, créé par Alexis BOURGOIS et Axel LOUARN.

GÉNÉRALITÉS SUR LE JEU

Le Katra Heroes se divise en 3 grosses parties :

KATRA HEROES

CRÉATION DE HEROES DECKS

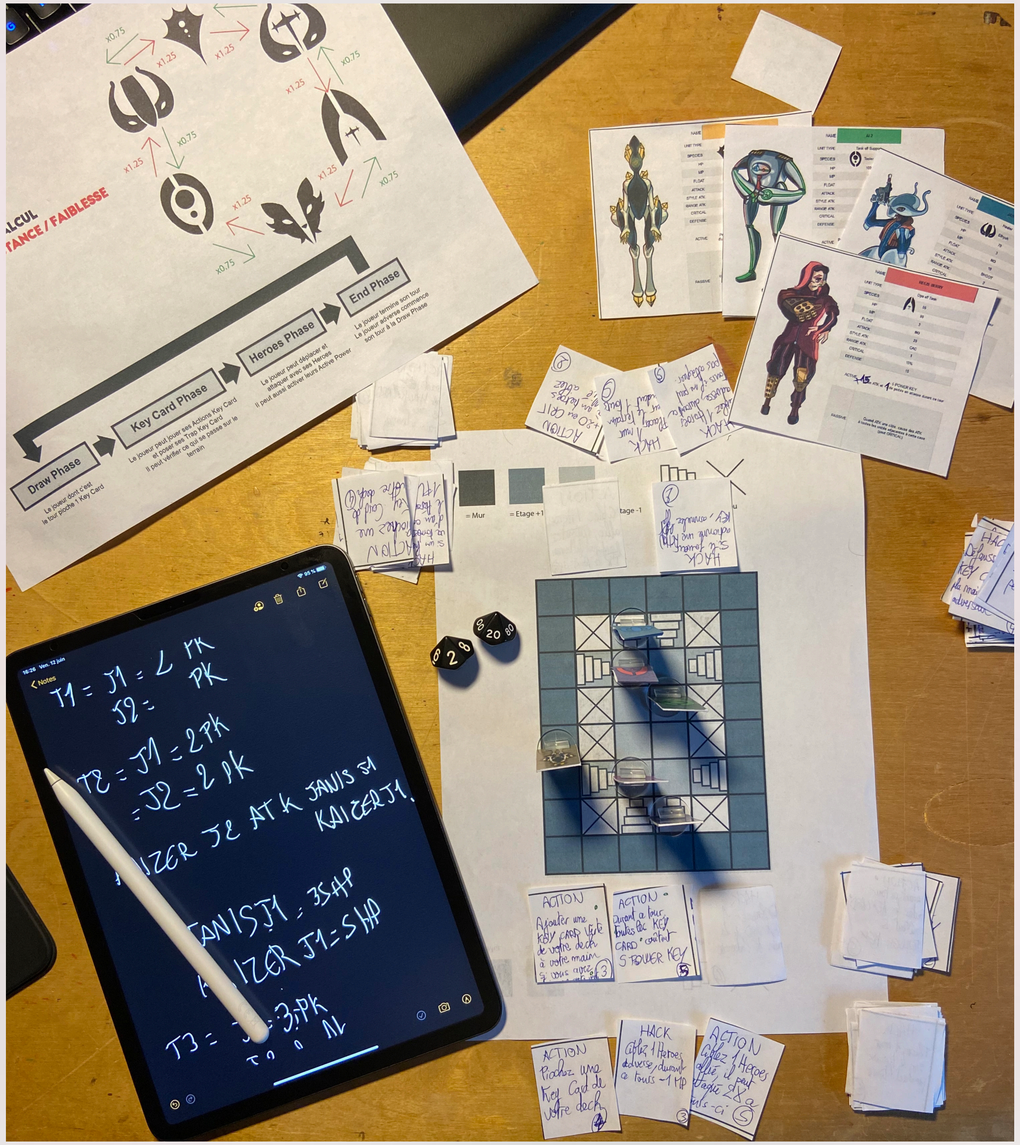
Composer sa propre équipe de Heroes et élaborer sa propre stratégie grâce au Key Cards Deck et en ouvrant des boosters.

COMBATTRE EN LIGNE D'AUTRES JOUEURS AU HEROES DUEL

Combattre en ligne d'autres joueurs pour améliorer son Heroes Decks et monter en grade grâce au mode compétitif.

DÉCOUVRIR LE SOLO SCÉNARISÉ

Découvrir l'univers KATRA et les bases du jeu en suivant une jeune Middle et son parcours pour devenir l'une des plus grandes championnes de Heroes Duel.



PROTOTYPAGE

Le projet à déjà était prototypé grâce à une version papier du projet en le faisant des playtests avec plusieurs joueurs, ce qui a déjà permis d'améliorer le gameplay et l'équilibrage du jeu.

Pendant la production du projet, avant d'intégrer de nouvelles Key Cards ou de nouveau Heroes, nous pourrons tester l'équilibre directement sur papier.

COMMENT JOUER AU HEROES DUEL ?

Une partie est appelée un **Duel** et se termine lorsqu'un des joueurs gagne ou que la partie se termine par une égalité.

Chaque joueur commence un Duel avec **3 Heroes** *(voir Les Heroes)* et un **deck de 25 Key Cards** *(voir les Key Cards)*. Le joueur gagne un duel si les 3 Heroes de l'adversaire tombe KO. Si les Heroes du joueur et son adversaire tombe KO au même moment, le Duel est déclaré comme étant une ÉGALITÉ.

Condition de Victoire :

. Réduire les HP des 3 Heroes adverses à 0.
. Le joueur adverse abandonne la partie

Condition d'Égalité :

. Les HP des Heroes de chaque joueur tombent à 0 au même moment

Condition de Défaite :

. Les HP des 3 Heroes du joueur tombent à 0
. Le joueur abandonne la partie

CRÉER SON HEROES DECK

Le **Heroes Duel** mélange **2 styles de jeu**, le Tactical-RPG et le jeu de cartes stratégique. Le joueur va donc devoir **créer ses propres Heroes Deck** pour **affronter d'autres joueurs**. La création du Heroes Deck se **divise en deux parties** : **créer son équipe de Heroes et créer son deck de Key Cards**.

Avant de commencer à parler de création de Heroes deck, il faut d'abord connaitre la mécanique qui rassemble les deux parties du Heroes Duel : le **Power Key**.

Un **Heroes Deck** est composé d'une **équipe de 3 Heroes** et d'un **deck de 25 Key Cards** :

. Il ne peut pas y avoir plus d'un exemplaire du même Hero dans une équipe.

. Il peut y avoir un maximum de 3 fois la même Key Card dans un deck de Key Cards.

QU'EST-CE QUE LE POWER KEY ?

Comme dans la plupart des jeux de cartes, pour **activer les effets de cartes** ou **faire des invocations**, il y a un **système d'énergie**. Le **Power Key** est l'énergie qui est utilisée dans le **Heroes Duel** et qui **rend possible la synergie entre les Heroes** *(voir Les Heroes)* **et les Key Cards** *(voir Les Key Cards)*.

À QUOI SERT LE POWER KEY ?

Le **Power Key** sert activer les **capacités spéciales** des **Heroes**, appelé **Active Power** et activer les **effets des Key Cards**. Chaque Hero et chaque Key Card ont une **valeur de Power Key** à dépenser pour activer leurs effets dépendant de leur puissance et de leur utilité.

Pour activer l'**Active Power** d'un **Hero**, le joueur doit avoir **assez de Power Key dans sa réserve**.

ÎCONE POWER KEY

Pour activer une **Key Card**,le joueur doit avoir **assez de Power Key dans sa réserve**.

COMMENT OBTENIR DU POWER KEY ?

Quand le joueur **démarre un Heroes Duel**, il a **0 Power Key** dans sa **réserve**. Cependant il y a **2 façons d'obtenir du Power Key** pendant une partie :

Le joueur obtient obligatoirement **+1 Power Key** à chacune de ses **Draw Phases** *(voir Stucture du Tour)*, à l'exception du premier tour de la partie.

Les **Key Cards** ont un **chiffre indiquant la quantité de Power Key** nécessaire pour les jouer, mais ce chiffre indique aussi le nombre de Power Key qu'obtiendra le joueur en **défaussant la Key Cards** dans la **Trash Zone** *(voir Le terrain de jeu)*, s'additionnant au nombre de Power Key que le joueur possède déjà.

Si la Key Card coûte 4 Power Key pour être activée, alors le joueur obtient + 4 Power Key s'il la **défausse** dans la Trash Zone.

Si le **joueur adverse active un effet** qui fait **défausser le joueur d'une ou plusieurs Key Cards**, alors ce dernier **additionne le total de Power Key envoyé dans la Trash Zone**. Il faut faire la **différence entre détruire, envoyer et défausser** *(voir Glossaire)*une Key Card.

LES HEROES

Les **Heroes** sont des **personnalités existantes** ou ayant existé dans l'**Univers KATRA** ayant marqué le système KATRA (en bien ou en mal). Chacun a des **caractéristiques et capacités uniques** qui font que le joueur peut **créer sa propre stratégie** en choisissant les Heroes de son choix en **créant sa propre équipe**.

Dans le **Heroes Duel**, les joueurs utilisent des **Hero Key Cards** pour pouvoir utiliser les **Heroes de leurs choix**. Ils sont ensuite **plugés dans l'Arena Zone** pour les voir et les utilisé sur le terrain.

Pour effectuer un Duel Heroes, le joueur doit monter une équipe de 3 Heroes parmi ceux proposés (pas + pas -). Une équipe de Heroes ne peut pas comporter plus d'une fois le même Hero.

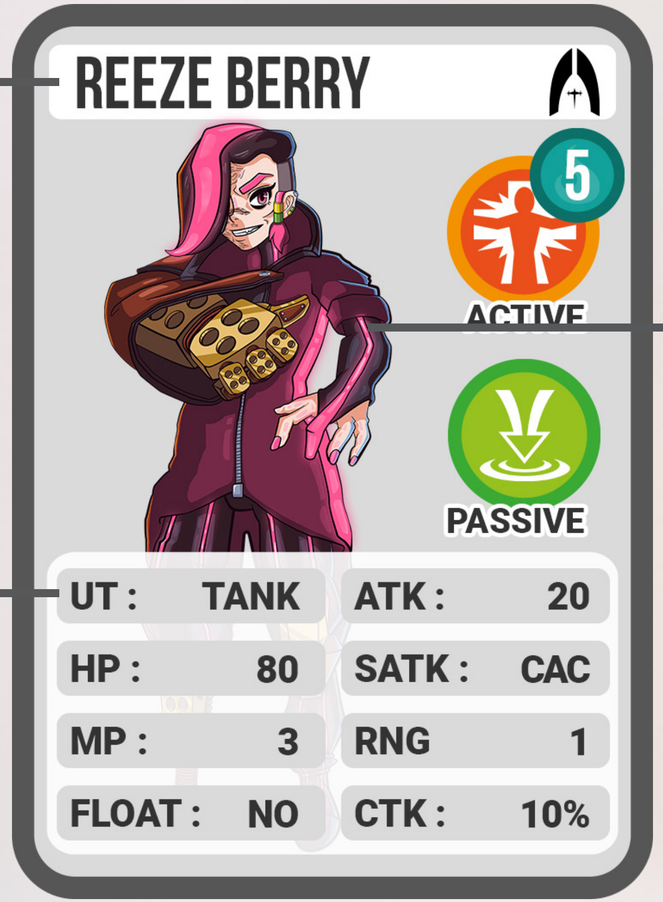
Team avec **3 Heroes différents**
une **équipe est valide** en Duel Heroes

Team avec **+ de 1 fois le même Hero**
n'est **pas valide** en Duel Heroes

COMMENT SE PRÉSENTENT LES HEROES ?

Chaque Heroes a des caractéristiques uniques que le joueur doit connaître pour apprendre à maîtriser chaque Heroes.

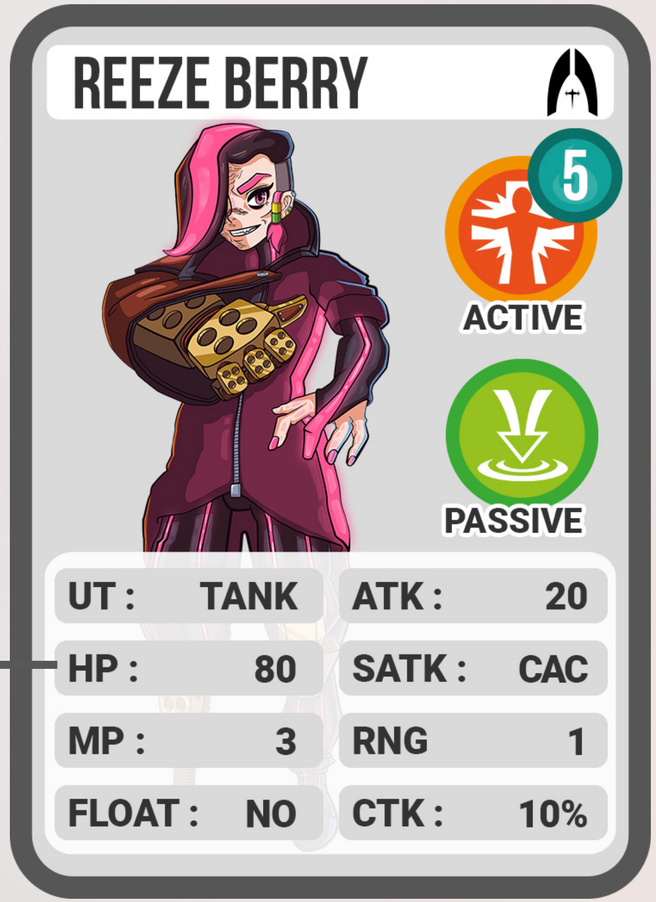
Name *(Prénom Nom)* :
Détermine l'identité du Hero.

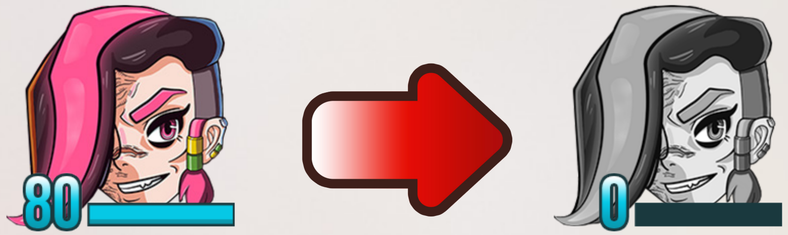


Avatar *(Avatar du Hero)* :
Visuel montrant à quoi ressemble le Hero. Peut être personnalisé à l'aide de skin et d'emotes *(voir Modèle économique)*.

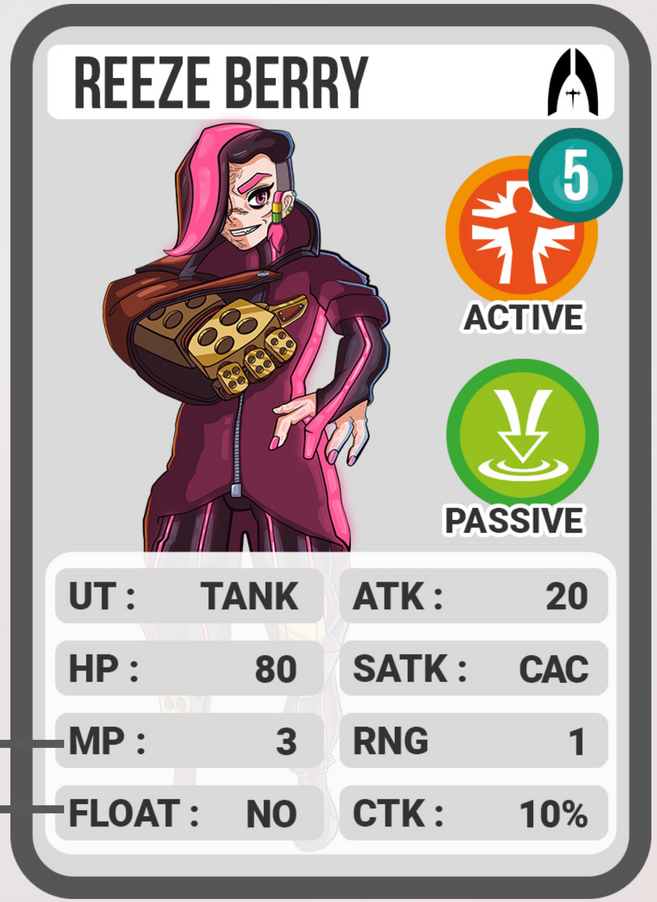
Unit Type *(Classe de Hero)* :
Information invisible aux joueurs, uniquement utilisée pour les développeurs pour savoir quel genre de Hero ils créent.

Health Point *(Point de vie)* :
Valeur qui détermine le nombre de points de vie qu'a le Hero. Si ses points de vie tombent à 0 durant une partie, le Hero est considéré comme KO et ne peut plus être utilisé jusqu'à la fin du duel.



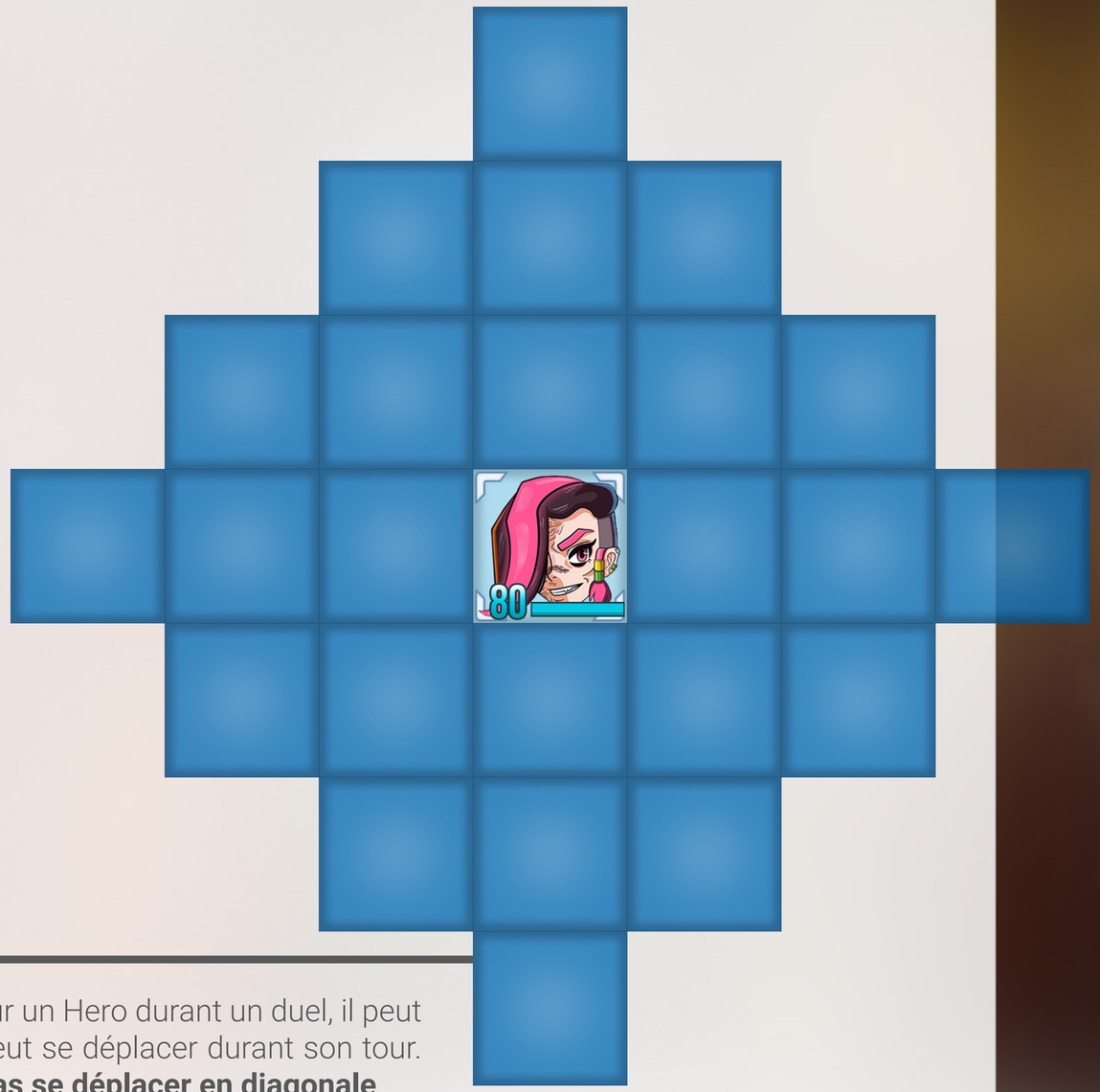


Quand les HP d'un Hero tombent à 0 il est alors KO, il disparait alors du terrain et ne peut plus être joué jusqu'à la fin du duel.



Move Point *(Point de déplacement)* :
Valeur qui détermine le nombre de cases que sur lesquels le Hero peut se déplacer durant son tour. Peut-être, bloquer par plusieurs raisons *(voir Le Terrain)*.

Float *(Type de déplacement)* :
Valeur qui détermine si le Hero peut se déplacer sur certaines cases en particulier.



Quand le joueur clique sur un Hero durant un duel, il peut voir jusque où le Hero peut se déplacer durant son tour.
Les Heros ne peuvent pas se déplacer en diagonale.

COMMENT DÉPLACER SES HEROES ?

Le joueur peut **Drag & Drop** et **glisser ou** ses Heroes dans leurs limites de MP pour les déplacer.

Après avoir **appuyer sur un Hero**, le joueur peut **appuyer sur une case** pour déplacer le Hero dans sa limite de MP.

Un Hero peut **passer derrière un Hero allié**, mais **ne peut pas aller sur la même casse que ce Hero allié**.

Un Hero **ne peut pas passer derrière un Hero adverse ni aller sur la même case qu'un Hero adverse**.

Un Hero **ne peut pas se déplacer en diagonale**, uniquement en **horizontal ou vertical**.

Quand le joueur sélectionne ou commence à Drag & Drop un Hero, les cases sur lesquels le Hero peut se déplacer s'affichent à l'écran et le chemin prit par le Hero pour se déplacer jusqu'à la case sélectionner (comme dans l'exemple à droite).

Si le joueur glisse le Hero dans une zone sans cibler un Hero adverse dans la limite de sa Range, le Hero passe directement en End Step *(voir Structure Tour)*.

Les cases auxquelles le Hero n'a plus accès à cause des Heroes adverses ou de l'environnement disparaissent pour indiquer au joueur qu'il ne peut plus y accéder.

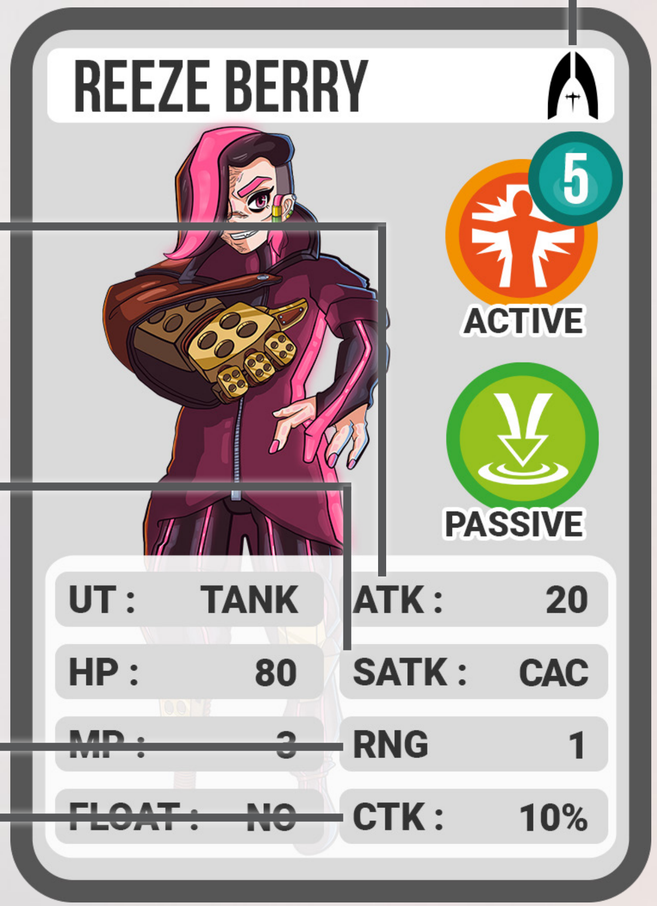
Specie *(Espèce)* :
Valeur qui détermine les résistances et les faiblesses d'un Hero pendant un combat.

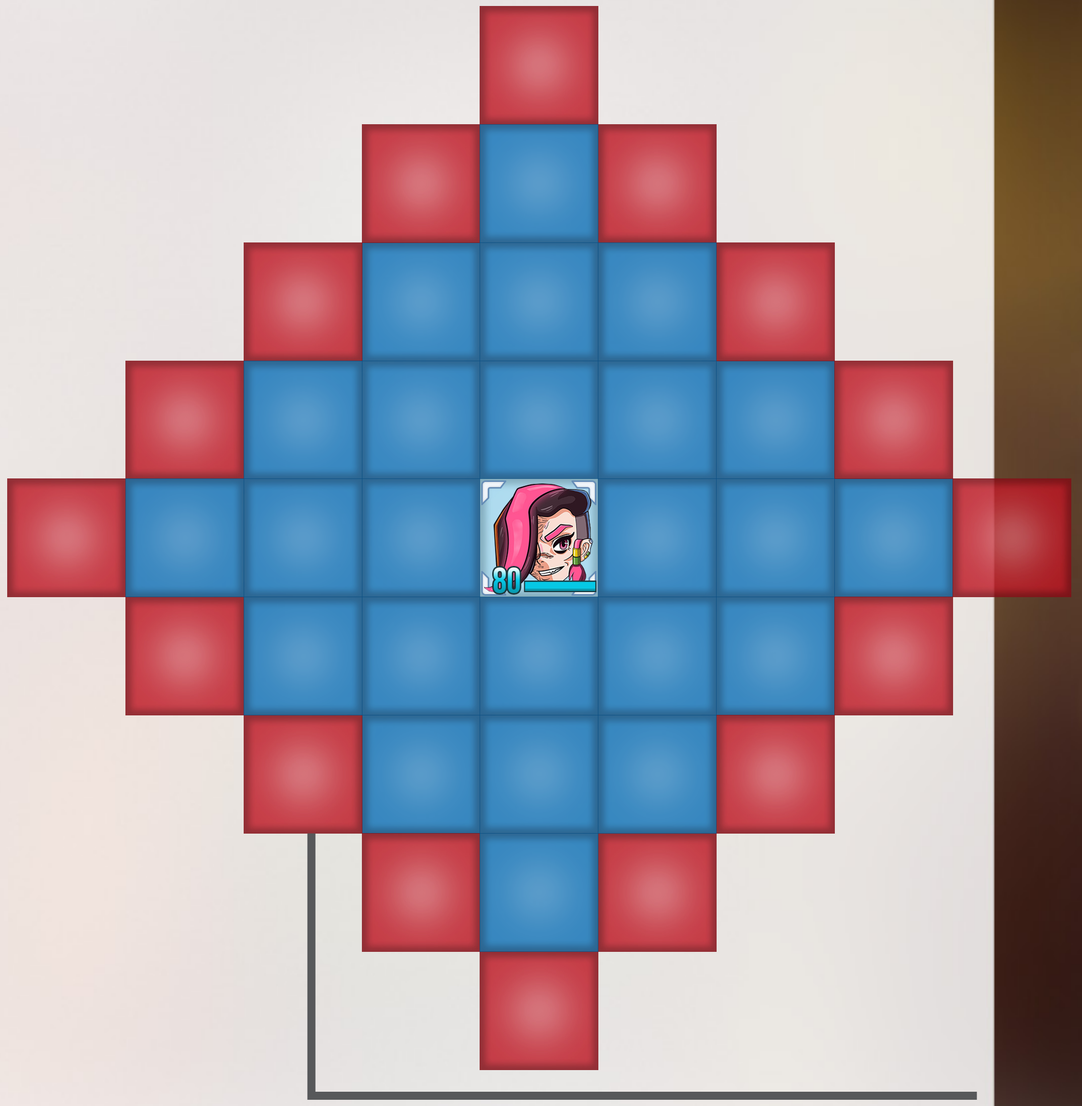
Attack *(Point de dommage)* :
Valeur qui détermine le nombre de dommages que fait un Hero sur un Hero adverse.

Style Attack *(Style d'attaque)* :
Valeur qui détermine si le Hero attaquer un Hero adverse sur certain environnement *(voir Le Terrain)*.

Range *(Portée de l'attaque)* :
Valeur qui détermine la distance max pour que le Hero atteigne un Hero adverse pour l'attaquer.

Critical *(Coup critique)* :
Valeur qui détermine le pourcentage de chance d'un Hero de faire un coup critique durant un combat.





La Range d'ATK s'addtionne aux MP du Hero

COMMENT ATTAQUER AVEC SES HEROES ?

Le joueur peut **Drag & Drop** et **glisser** ses Heroes sur un Hero adverse, le Hero allié va se déplacer à côté du Hero adverse et déclencher un combat *(voir Structure Tour)*.

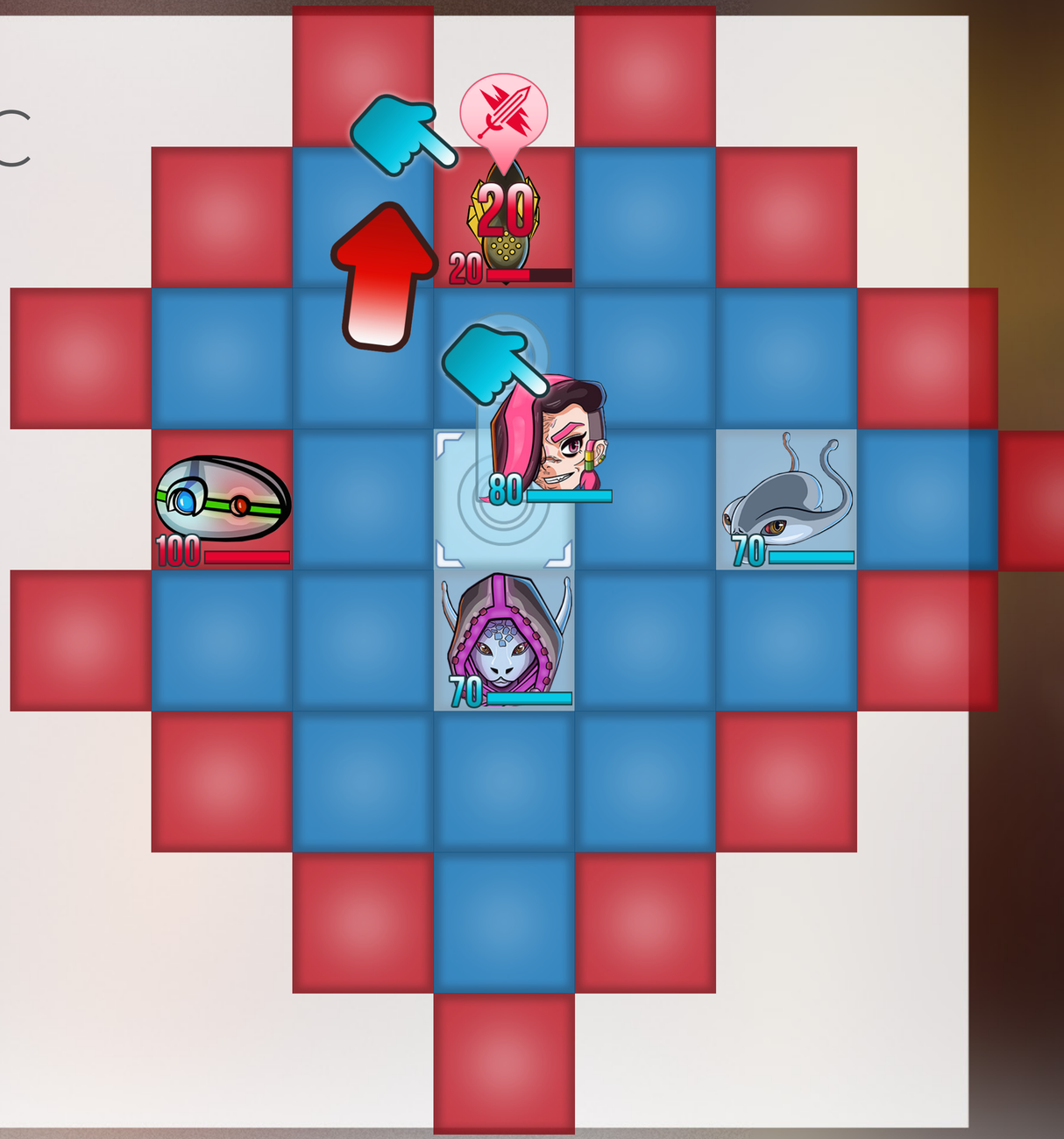
Si le Hero à une **Range d'attaque supérieure à 1** et que le joueur Drag é Drop un Hero allié sur un Hero adverse alors le Hero **attaque le plus loin possible** du Hero adverse ciblé.

Après avoir **appuyé sur un Hero**, le joueur peut **appuyer sur une case** pour déplacer le Hero dans sa limite de MP puis **appuyer sur un Hero adverse pour attaquer** dans la limite de sa Range d'attaque.

Quand le joueur Drag & Drop un Hero sur un Hero adverse, **tant que le joueur tient le Hero avec son doigt**, une i**cône de combat apparait au-dessus du Hero adverse** pour confirmer la cible du combat.

Une fois le combat confirmé, le Hero adverse perd ses points de vie (comme indiqué sur l'exemple à droite).

Pendant un combat, **le Hero qui attaque ne reçoit pas de dégât du Hero adverse**, sauf exception.



COMMENT SOIGNER SES HEROES ?

Les Heroes pouvant soigner (Healer) utilisent leurs points d'ATK comme points de soin. Les Heroes Healer ne peuvent ni se soigner ni soigner les Heroes adverses.

Le joueur peut **Drag & Drop** et **glisser** ses Heroes Healer sur un Hero allié, le Hero allié va se déplacer à côté du Hero allié et va le soigner.

Si le Hero Healer à une **Range d'attaque supérieure à 1** et que le joueur Drag & Drop un Hero allié sur un autre Hero allié alors le Hero **soigne le plus loin possible** du Hero allié ciblé.

Après avoir **appuyé sur un Hero Healer**, le joueur peut **appuyer sur une case** pour déplacer le Hero dans sa limite de MP puis **appuyer sur un Hero adverse pour le soigner** dans la limite de sa Range d'attaque.

Les cases des Heroes alliés deviennent vertes quand le joueur sélectionne un Hero Healer.

Si le joueur **trace un chemin pendant le Drag & Drop**, le Hero se **déplace sur la dernière case** qu'il a touchée avant d'attaquer.

Quand le joueur Drag & Drop un Hero sur un Hero allié, **tant que le joueur tient le Hero avec son doigt**, une i**cône de soin apparait au-dessus du Hero allié** pour confirmer la cible du soin.

Une fois le soin confirmé, le Hero allié gagne ses points de vie (comme indiqué sur l'exemple à droite).

Ici, le joueur utilise Janis comme Healer (Range = 2 / ATK = 10), si le joueur cible un Hero allié, le Healer utilise son ATK comme soin. Si le joueur cible un Hero adverse avec son Healer, le Healer attaquera comme un Hero classique.

COMMENT CALCULER LES DOMMAGES DE COMBAT ?

En combat, les **calculs** de dommages, la gestion des HP, etc... sont **gérés par le jeu**.

Le CTK multiple par x1,5 les dommages.

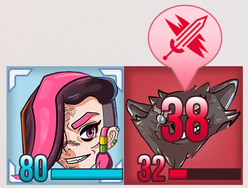
Si le résultat de **dommage de combat** (ou de soin) n'est pas un **nombre entier**, alors le résultat est **arrondi au nombre entier le plus proche** (à l'exception du 0,5 qui est arrondi au nombre entier le plus grand).

Exemples :
. Les points de dommage sont de 15,2 alors le résultat final est de 15
. Les points de dommage sont de 15,5 alors le résultat final est de 16
. Les points de dommage sont de 15,7 alors le résultat final est de 16

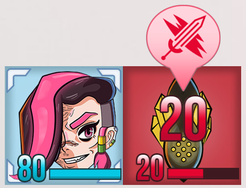
Les dommages de combat sont calculés de cette manière :

HP HERO ADVERSE - (ATK * SI CTK * SI SPECIE)

Reeze ATK Wackles adverse en CTK
(70 - ((20 * 1.5 * 1.25) = 37,5 = 38)
il ne reste qu'à Wackles 32 HP



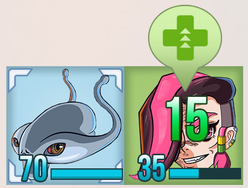
Reeze ATK Kaizer adverse
(40 - ((20 * 1 * 1) = 20)
il ne reste qu'à Kaizer 20 HP



Pour les soins sur les Heroes allié, on ne prend pas en compte le SPECIE :

HP HERO ALLIÉ + (ATK * SI CRIT)

Janis ATK Reeze allié en CTK
(20 + ((10 * 1.5) = 15)
Reeze passe de 20 HP à 35 HP



Janis ATK Reeze allié
(20 + ((10 * 1) = 10)
Reeze passe de 20 HP à 30 HP

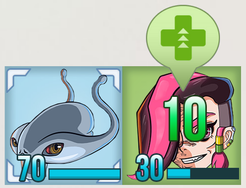
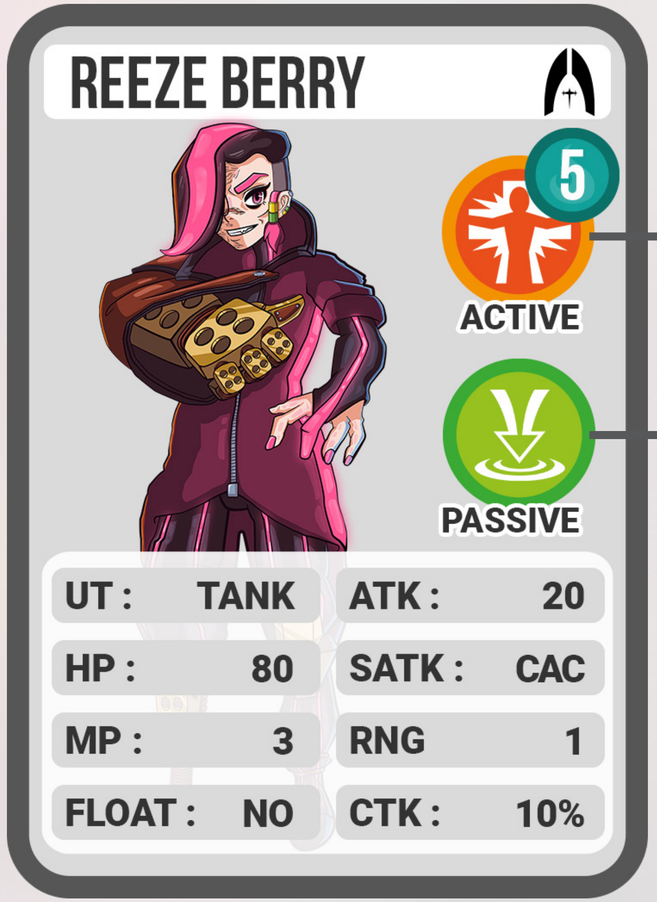


TABLEAU DES RÉSISTANCES ET DES FAIBLESSES

ATK \ SPECIES	66	ELHYUK	MIDDLE	LEMMY	TOOLER	STALYS
66			x0.75	x1.25		
ELHYUK					x0.75	x1.25
MIDDLE	x1.25					x0.75
LEMMY	x0.75				x1.25	
TOOLER		x1.25		x0.75		
STALYS		x0.75	x1.25			

Le tableau des résistances et des faiblesses est lié au worldbuilding et les guerres menées dans l'univers KATRA
Exemple : Les Elhyuk aller remporté la guerre contre les Stalys, mais ces derniers ont créé les Toolers pour les contrer.

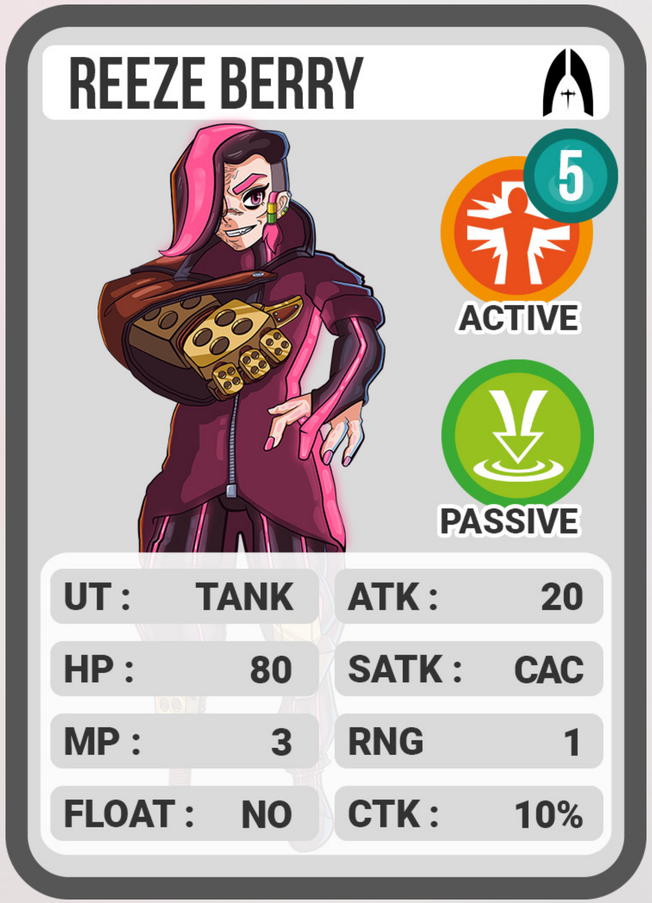
LE PASSIVE POWER ET L'ACTIVE POWER



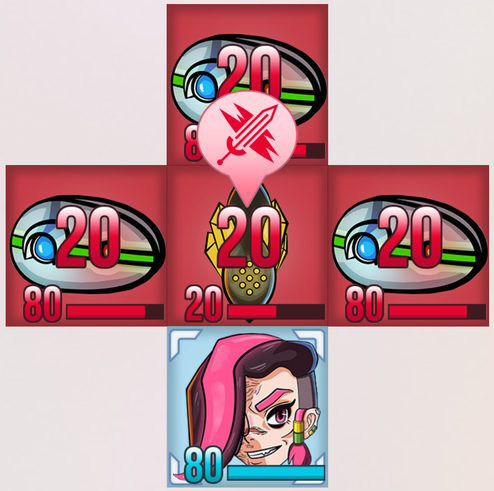
Active Power *(Capacité Active)* :
Capacité maitresse du Hero, elle est **unique à chaque Hero** et peut être **activée par le joueur q'une fois par tour** pendant l'Active Step du Hero *(voir Structure du Tour)* en **retirant le nombre de Power Key indiqué** en haut à droite de l'Active Power de sa réserve de Power Key. Chaque Active Power demande un certain nombre de Power Key en fonction de sa puissance, peut-être annulé par l'effet d'une Key Card ou même d'un Hero.

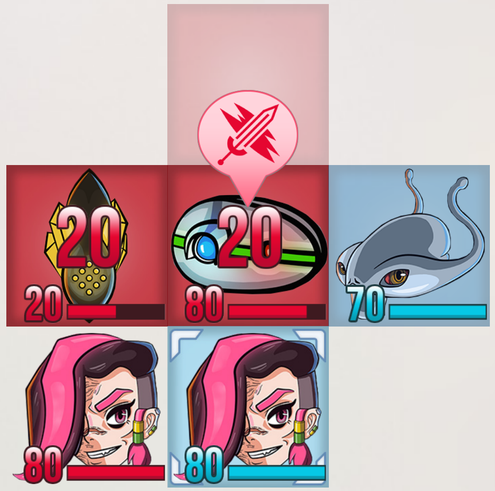
Passive Power *(Capacité Passive)* :
Capacité passive du Hero, elle **s'active automatiquement quand les conditions d'utilisation sont utilisées**. Elle ne demande pas de Power Key, mais peut-être annulé par l'effet d'une Key Card ou même d'un Hero.

COMMENT FONCTIONNE LE PASSIVE POWER ?



Le **Passive Power** de Reeze s'appelle **Mad Mayhem** :
Quand Reeze attaque un Hero adverse, les Heroes adverses adjacentes à ce dernier reçoivent aussi des dégâts (peut faire un Critique).

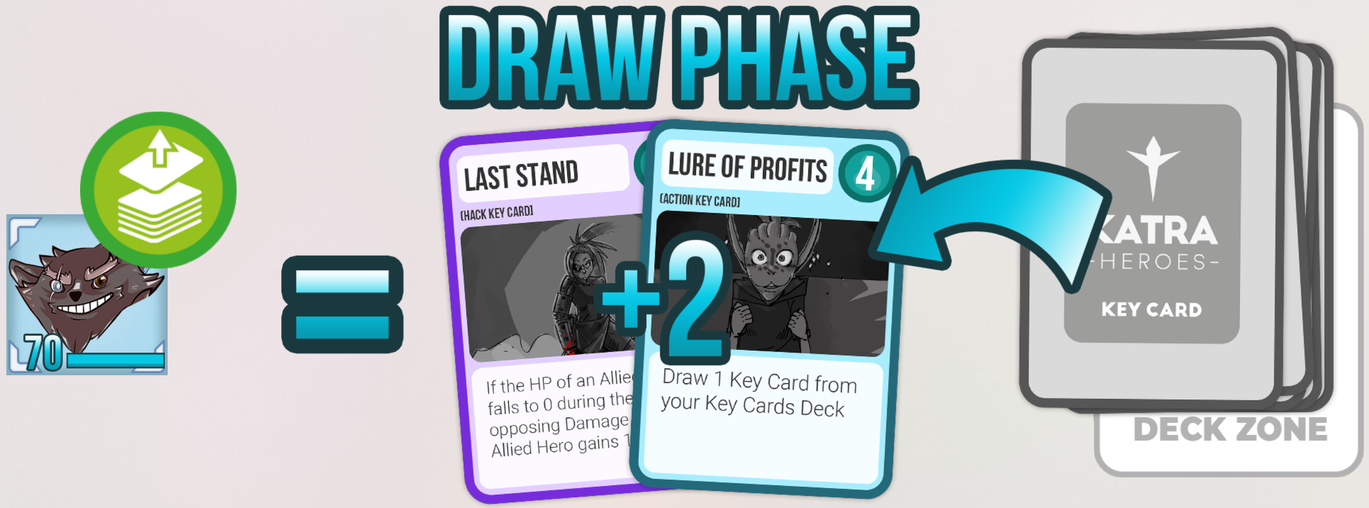




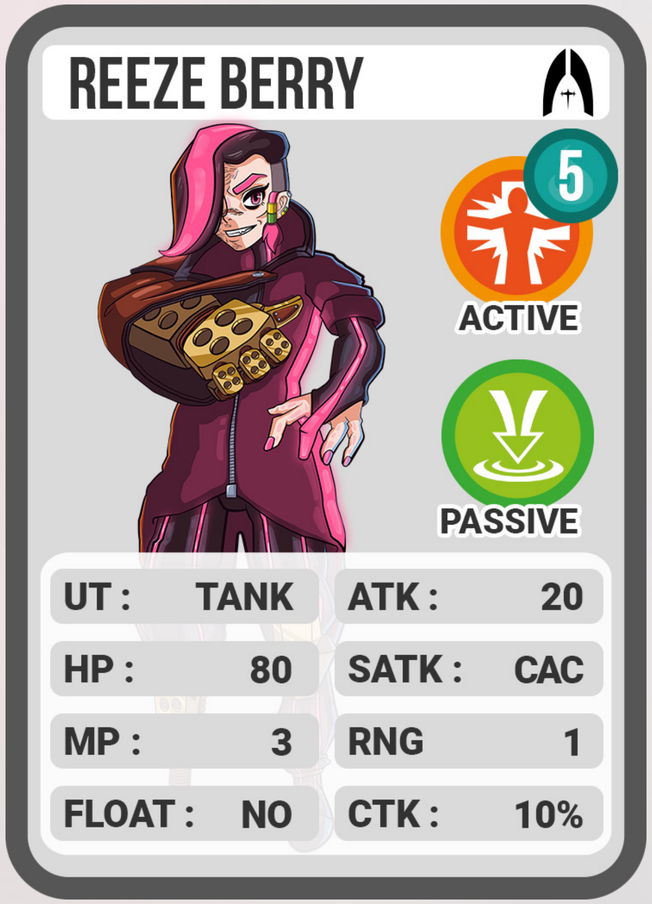
On peut voir ci-dessus que quand Reeze attaque un Hero adverse, les Heroes adverse adjacent reçoivent automatiquement les dégâts lié au Mad Mayhem, les Heroes allié prennent aucun dégât.

AUTRE EXEMPLE DE PASSIVE POWER

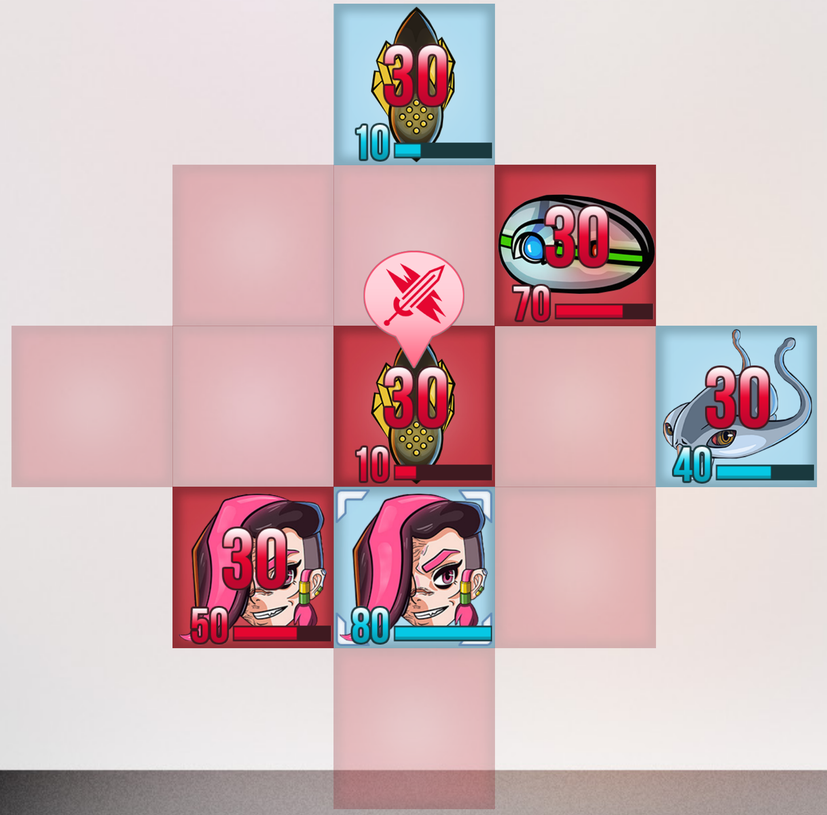
Le **Passive Power** de Wackles s'appelle **Pay Day** :
Tant que Wackles est sur le terrain, à chaque Draw Phase du joueur, le joueur pioche une Key Card supplémentaire.

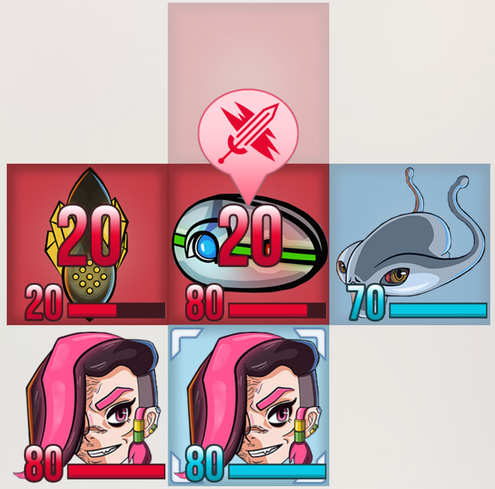


COMMENT FONCTIONNE L'ACTIVE POWER ?



L' **Active Power** de Reeze s'appelle **Calamity Smash** :
Uniquement durant le tour où cet Active Power est activé, les effets ci-dessous sont activés :
. La Range du **Mad Mayhem** est augmente de +1
. Reeze gagne + 10 en ATK.
. Les dommages sur les Heroes alliées sont activés

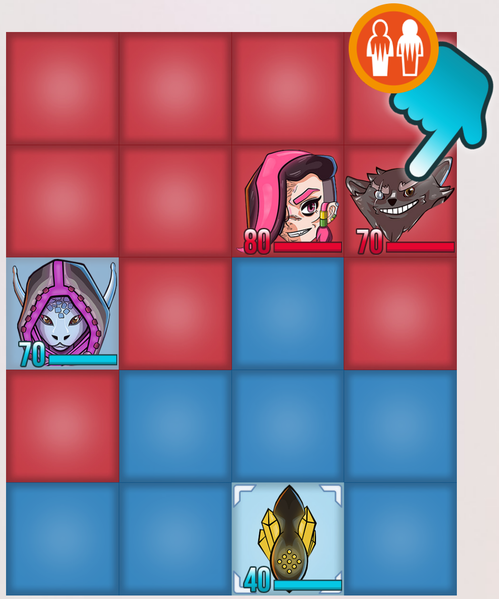




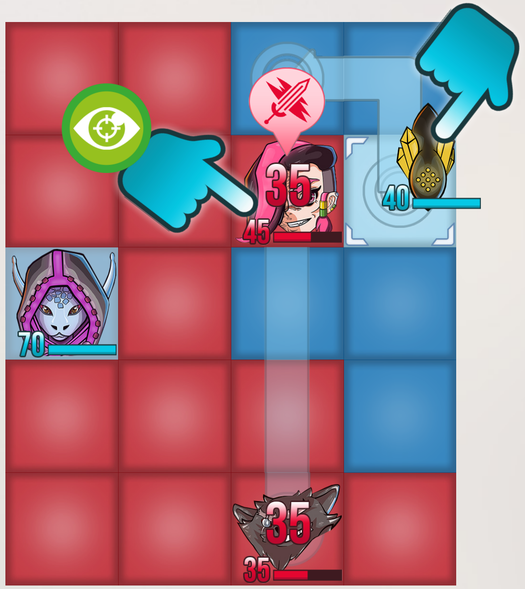
Sans le Calamity Smash

AUTRE EXEMPLE D'ACTIVE POWER

L' **Active Power** de Kaizer s'appelle **Divine Action** :
Avant de passer à sa Move Step, Kaizer interchange sa place avec un Hero (allié ou adverse)se trouvant dans sa Range d'attaque.

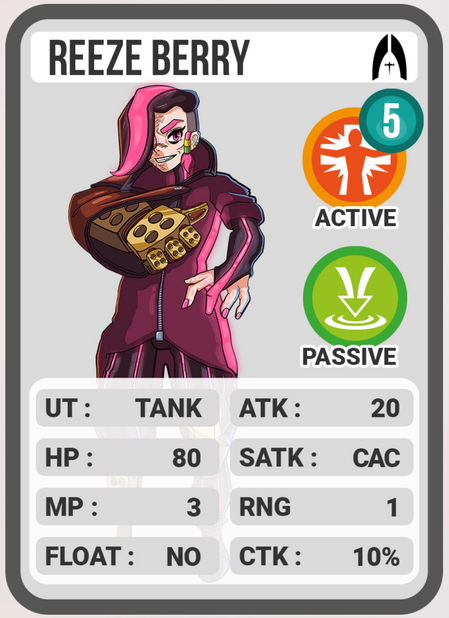


Le joueur active l'Active Power de Kaizer et sélectionne le Wackles adverse



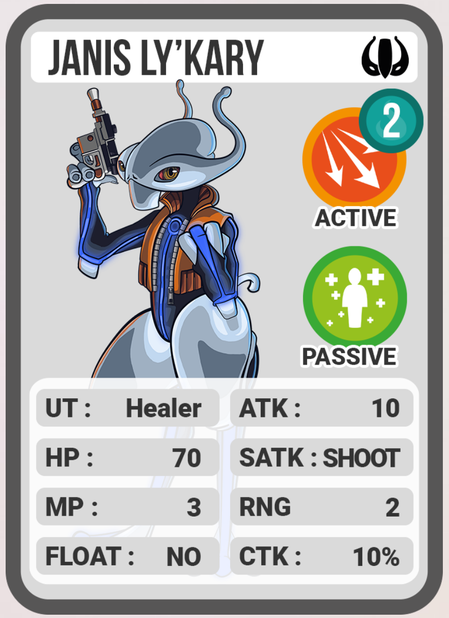
Kaizer interchange sa place avec Wackles, le joueur déplace Kaizer de manière à pouvoir attaquer Reeze et Wackles grâce au Passive Power de Kaizer.

PRÉSENTATION DES HEROES DÉJÀ DISPONIBLE



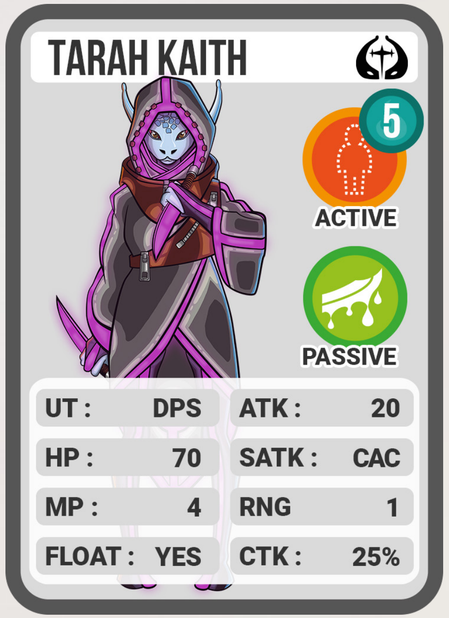
. Active Power : Calamity Smash
Uniquement durant le tour où cet Active Power est activé, les effets ci-dessous sont activés :
. La Range du **Mad Mayhem** est augmentée de +1
. Reeze gagne + 10 en ATK
. Les dommages sur les Heroes alliées sont activés

. Passive Power : Mad Mayhem
Quand Reeze attaque un Hero adverse, les Heroes adverses adjacentes à ce dernier reçoivent aussi des dégâts (peut faire un Critique).



. Active Power : Additional Turn
Uniquement durant le tour où cet Active Power est activé, Janis voit son nombre de Heroes Step multiplié par 2.

. Passive Power : Heal
Quand Janis attaque un Hero allié, transforme la valeur ATK en valeur de soin.

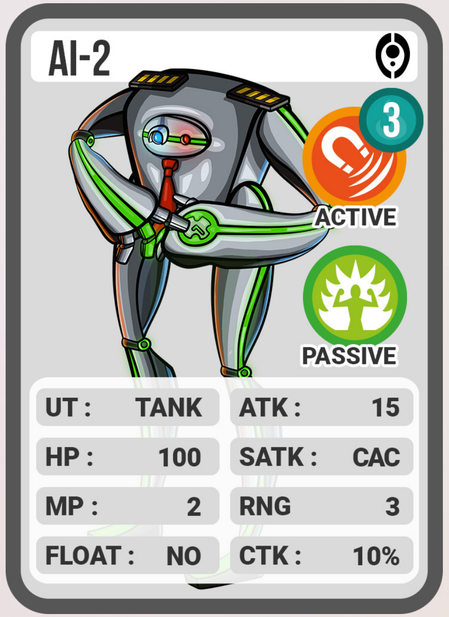


. Active Power : Demise of the Middle
Tarah devient invisible aux yeux du joueur adverse jusqu'à la End Phase du prochain tour. Elle redevient visible si :
.1 : Prend des dégâts
.2 : Hero adverse est bloqué par Tarah pendant son Move Step, provoquant la End Step du Hero adverse

. Passive Power : Murderous Madness
Tarah peut faire une Move Step supplémentaire après sa Battle Step (ne peut pas faire de Battle Step supplémentaire). Si Tarah redevient visible à cause de la condition 2 de **Demise of the Middle**, le Hero adverse perd autant de HP que Tarah a d'ATK.

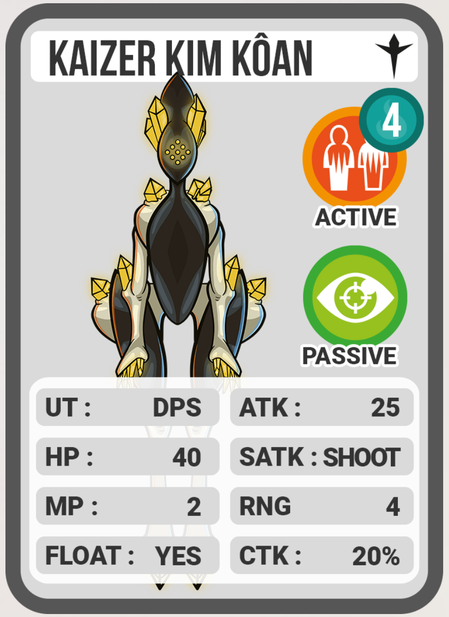
. Active Power : Card Tax
Le joueur adverse doit envoyer une Key Card au hasard de sa main à la Trash Zone.

. Passive Power : Pay Day
Tant que Wackles est sur le terrain, à chaque Draw Phase du joueur, le joueur pioche une Key Card supplémentaire.



. Active Power : Attractive Charisma
Durant sa Battle Phase, au lieu d'attaque, Ai-2 rapproche de 2 cases max un Hero dans la limite de sa Range d'attaque, uniquement de manière verticale ou horizontale.

. Passive Power : Survivor Charisma
Quand Ai-2 à 50% ou moins de ses HP, sa valeur de CTK passe à 100%



. Active Power : Divine Action
Avant de passer à sa Move Step, Kaizer interchange sa place avec un Hero se trouvant dans sa Range d'attaque.

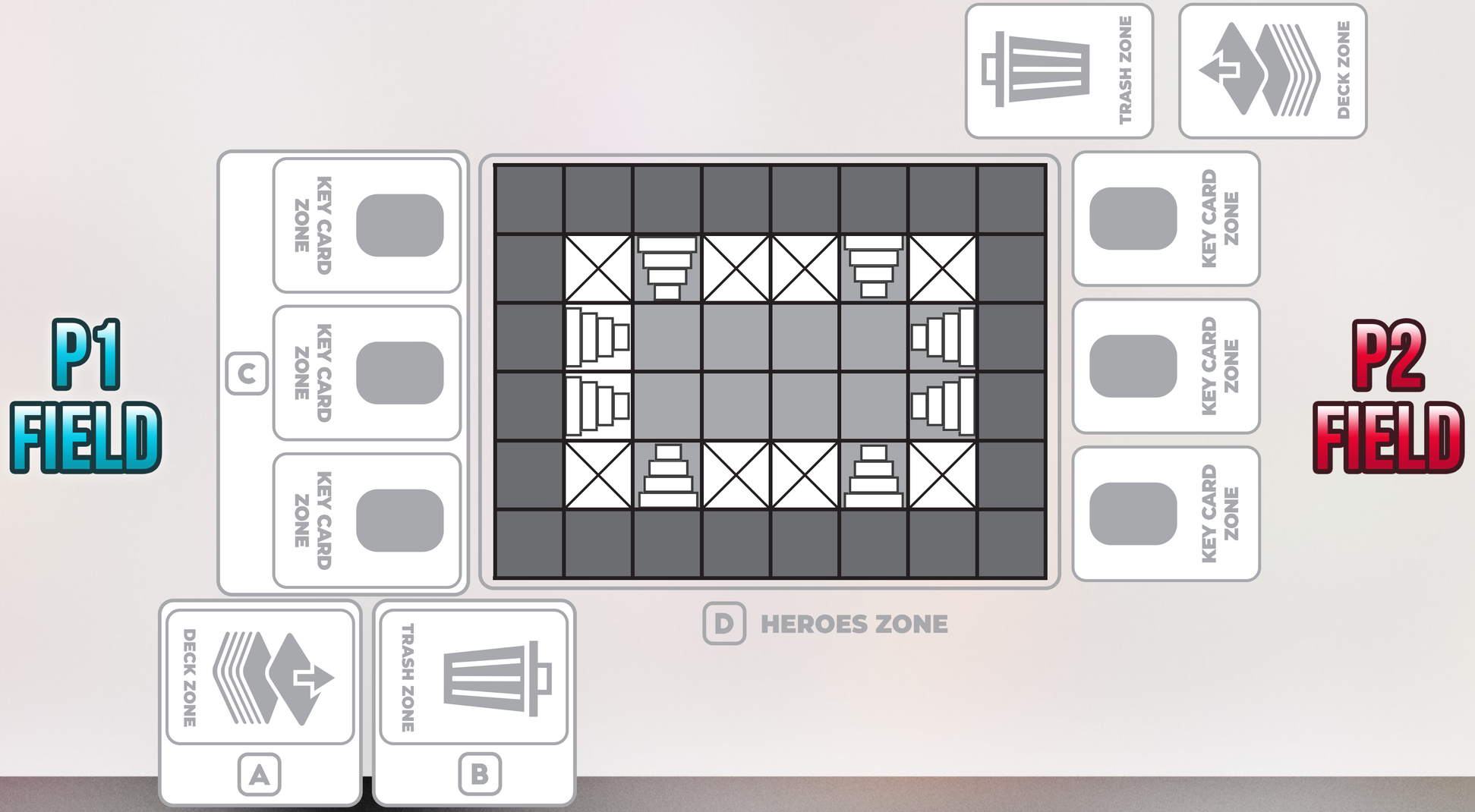
. Passive Power : Eye of the Gods
Si Kaizer attaque un Hero adverse se trouvant sur la même ligne de case (uniquement verticale ou horizontale) que lui :

. Kaizer gagne +10 en ATK uniquement durant la Battle Phase de ce tour

. Les Heroes adverses se trouvant sur la même ligne de case et dans la limite de Range d'attaque de Kaizer prennent des dégâts

LE TERRAIN DE JEU

Le terrain est **l'endroit où le Heroes Duel se joue**, il est **divisé en 4 zones**. Chaque joueurs ont une **Deck, Trash et Key Card Zone personnel**, ils se **partagent la Heroes Zone** pour jouer leurs Heroes.



A - DECK ZONE

Le **deck de Key Cards** du joueur est **placé ici face cachée**. Le joueur **pioche les Key Cards du deck à sa main.**

B - TRASH ZONE

C’est ici que se retrouvent les Key Cards envoyées, détruites ou défaussées.
. Les **Key Cards défaussées** sont **face cachée** et le **joueur adverse ne peut pas les voir**
. Les **Key Cards envoyé après avoir été utilisées ou détruites** sont **face visible**, le **joueur adverse** peut donc l**es voir quand il veut regarder votre Trash Zone et inversement**

Quand la Deck Zone du joueur est vide et qu’il doit piocher au moins 1 Key Card, le joueur **mélange les Key Cards de la Trash Zone** et les **placent face cachée dans la Deck Zone**. L’ordre des Key Cards dans la Trash Zone ne doit pas être modifié.

C - KEY CARD ZONE

C’est là où le joueur pose les Key Cards nécessitant d’être joué dedans. Le joueur peut avoir jusqu’à 3 Key Cards dans cette zone.

.Key Cards devant être posé dans cette zone *(voir Les Key Cards)*:

. **ACTION Key Card : Infini :** Reste dans cette zone jusqu’à ce qu’elle soit détruite et/ou envoyée de la Trash Zone.
. **HACK Key Card : Normal :** Une fois utilisée, elle est envoyée directement dans la Trash Zone
. **HACK Key Card : Infini :** Reste dans cette zone jusqu’à ce qu’elle soit détruite et/ou envoyée de la Trash Zone.

ACTION INFINI
HACK / INFINI

D - HEROES ZONE

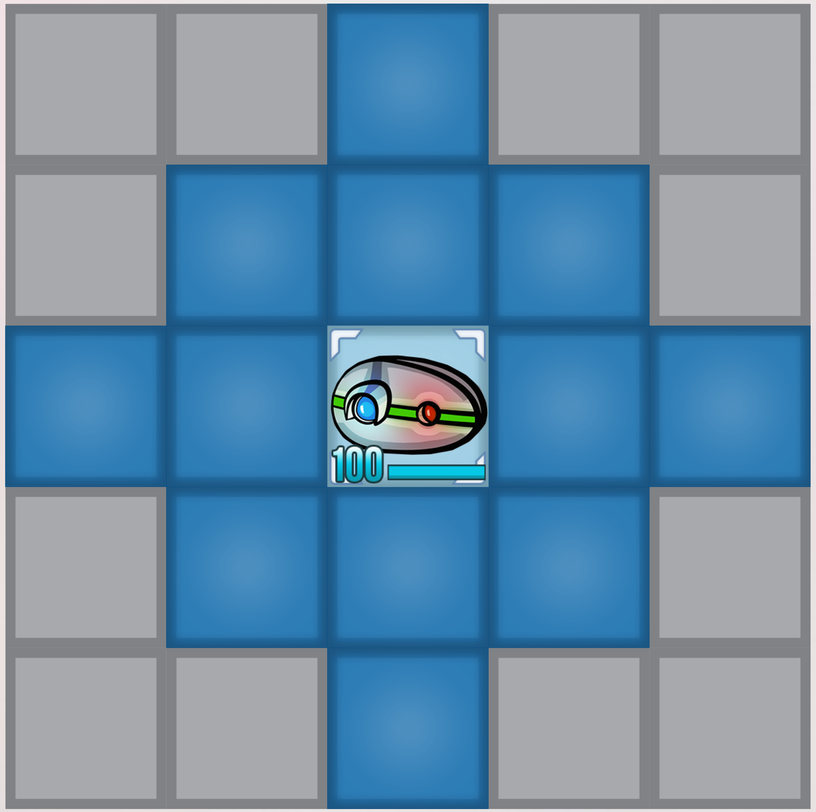
La **Heroes Zone** est la partie du **terrain où les Heroes des 2 joueurs se trouvent** durant un duel.

Le terrain est divisé en 6 cases horizontales sur 8 cases verticales. Ce qui permet d'avoir des **maps petites pour une confrontation rapide** entre les joueurs.

Il y a **plusieurs types de cases**, ce qui permet d'avoir beaucoup de maps différentes qui donnent l'avantage à certains types de Heroes Deck.

Exemple de Heroes Zone et de comment les Heroes y sont représentés

LES DIFFÉRENTS TYPES DE CASES



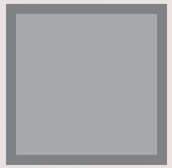
Ici, Ai-2 peut se déplacer sur n'importe quelle case Floor 0 vide

CASE FLOOR 0

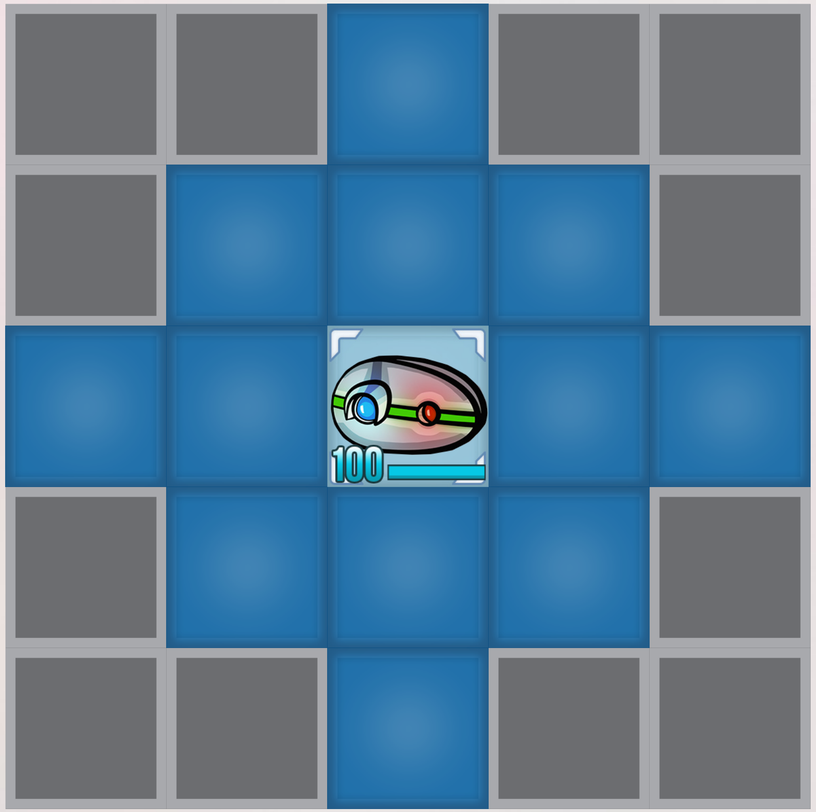
. Case où **tous les Heroes peuvent se déplacer et attaquer**.

. Les Heroes possédant un **STYLE ATK de Type SHOOT** et se trouvant sur une case Floor 0 peuvent **attaquer les Heroes adverses se trouvant sur une Case Floor 1**, toujours dans la limite de leur RANGE d'attaque.

. Aucun Hero ne peut se déplacer d'une Case Floor 0 à une Case Floor 1 sans passer par la Case Stair.



Ici, les cases Floor 0 sont représentés ainsi



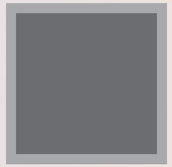
Ici, Ai-2 peut se déplacer sur n'importe quelle case Floor 1 vide

CASE FLOOR 1

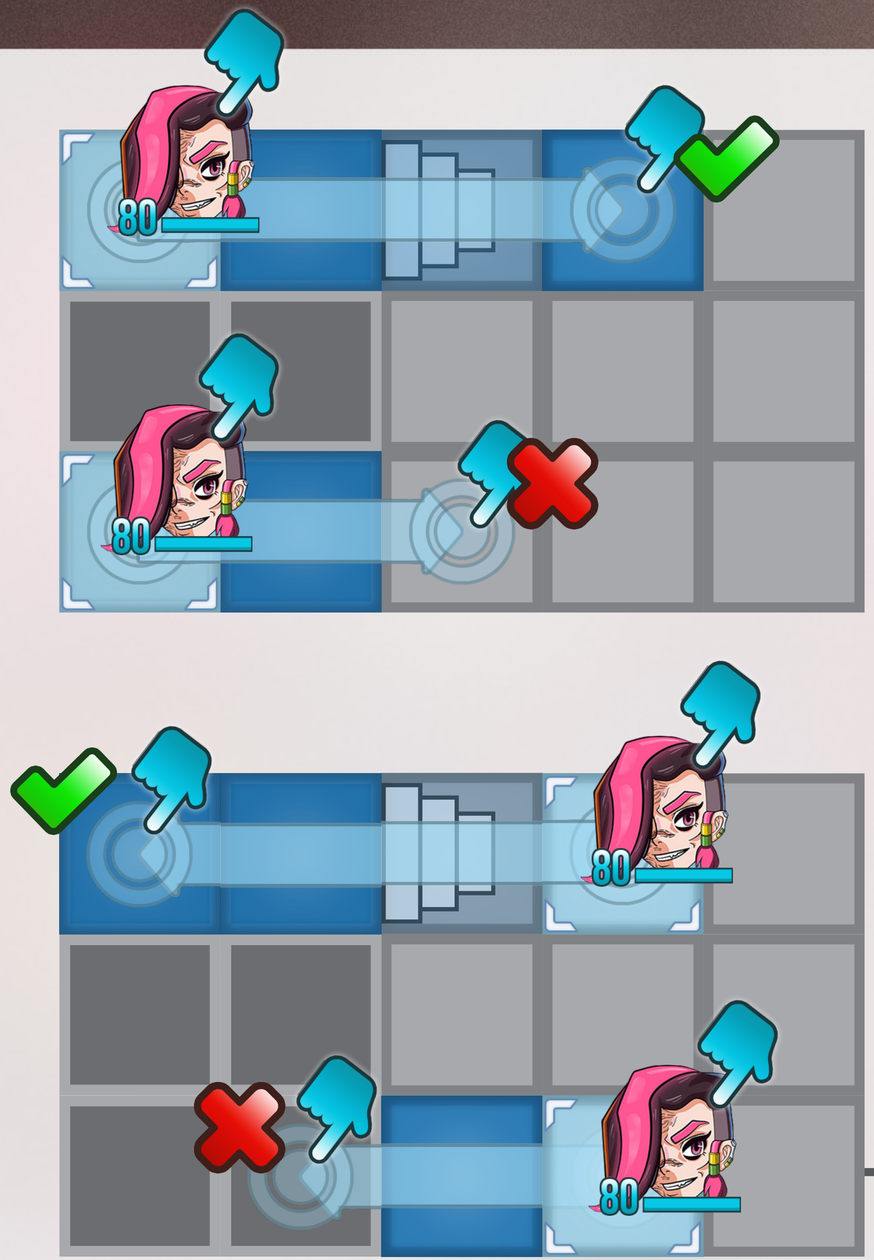
. Case où **tous les Heroes peuvent se déplacer et attaquer**.

. Les Heroes possédant un **STYLE ATK de Type SHOOT** et se trouvant sur une case Floor 1 peuvent **attaquer les Heroes adverses se trouvant sur une Case Floor 0**, toujours dans la limite de leur RANGE d'attaque.

. Les Heroes possédant la **capacité FLOAT** peuvent se **déplacer d'une Case Floor 1 à une Case Floor 0 sans passer pas une Case Stair**.



Ici, les cases Floor 1 sont représentés ainsi



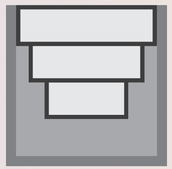
CASE STAIR

. Une **Case Stair** est un **entre deux de la Case Floor 0 et de la Case Floor 1**, faisant **passerelle entre les 2 cases**.

. Les Heroes se situant sur une Case Floor 0/1 ou Stair peuvent attaquer un Hero adverse se situant sur une Case Floor 1/0 si l'attaque passe par une Case Stair dans la limite de la RANGE d'attaque.

. Une **case Stair doit toujours se trouver sur une case Floor 0 et à côté d'une Case Floor 1**.

. Il ne peut pas y avoir de Case Hole ou Wall sur une Case Stair.

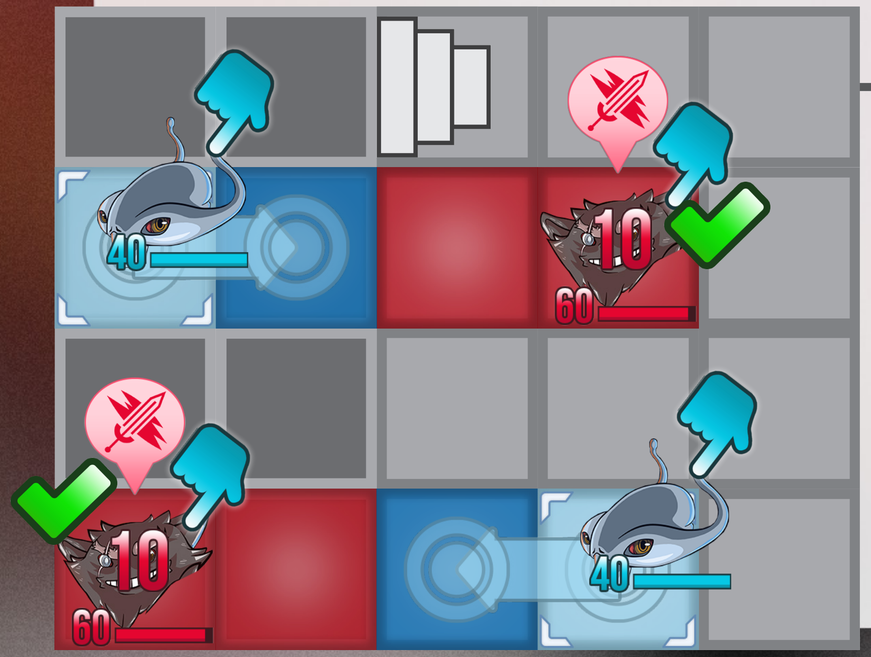


Ici, les cases Stair sont représentés ainsi

Exemple de déplacement d'un Hero sans la capacité Float pour passer d'un Floor à l'autre.

Déplacement d'un Hero avec la capacité Float pour passer d'un Floor à l'autre sans passer par une case Stair.

Hero avec la capacité CAC, ne peut pas attaquer un Hero adverse sur un autre Floor sans la case Stair.



Hero avec le Style d'attaque Shoot, peut attaquer un Hero adverse sur un autre Floor.

Hero avec le Style d'attaque CAC, peut attaquer un Hero adverse sur un autre Floor ou sur Stair en passant par la case Stair. On peut aussi voir que le Passive Power de Reeze).

CASE WALL

. Une **Case Wall se place sur une Case Floor**.

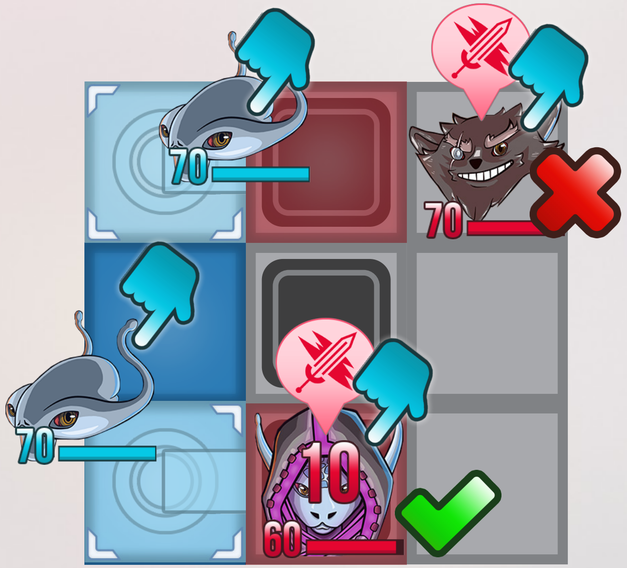
. Seuls les **Heroes possédant la capacité FLOAT peuvent se déplacer et attaquer sur une Case Wall** comme s'ils étaient sur une Case Floor

. La **RANGE d'ATK des Heroes est bloqué sur une case Wall**, de la même manière qu'un Hero adverse.

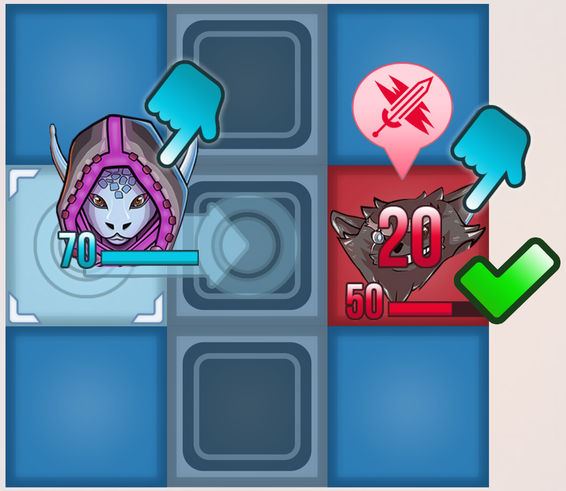
. Les **Heroes peuvent ATK un Hero adverse** (ou soigner un Hero allié) se trouvant **sur une case Wall** dans la limite de leur RANGE d'ATK.

. Il ne peut pas y avoir de Case Hole ou Stair sur une Case Stair.

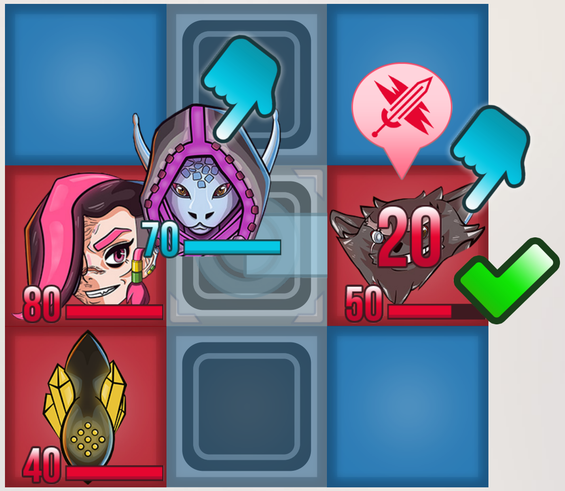
Ici, les cases Wall sont représentés ainsi



Aucun Hero ne peut attaquer un Hero adverse derrière un Wall mais sur un Wall, oui dans la limite de Range d'attaque.



Les Heroes avec la capacité Float peuvent passer par dessus les Walls pour pouvoir attaquer les Heroes adverses.



Même sur une case Wall, les Heroes avec la capacité Float peuvent se déplacer et attaquer comme sur une case Floor.

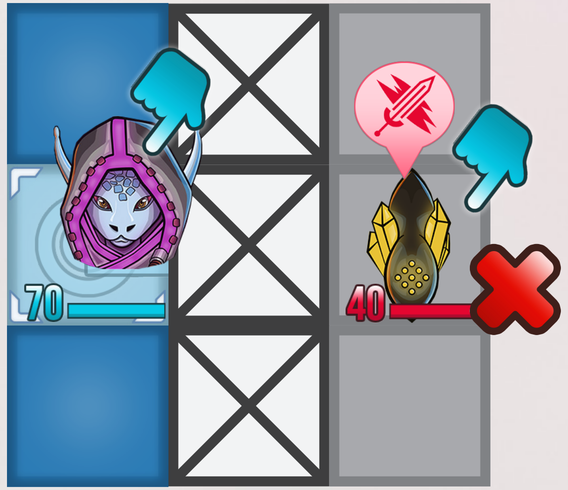
CASE HOLE

. Les **Heroes ne peuvent pas se déplacer ni ATK une Case Hole** ,même les Heroes à la capacité FLOAT.

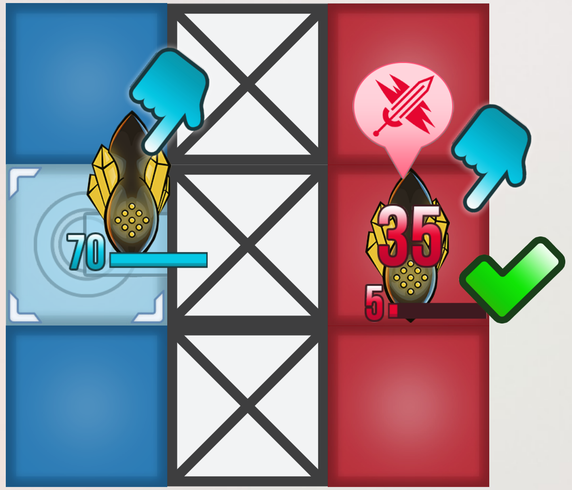
. Seuls les **Heroes de type SHOOT peuvent ATK des Heroes adverse se situant derrière une Case Hole** dans la limite de leur RANGE ATK

. Il ne peut pas y avoir de Case Stair ou Wall sur une Case Hole

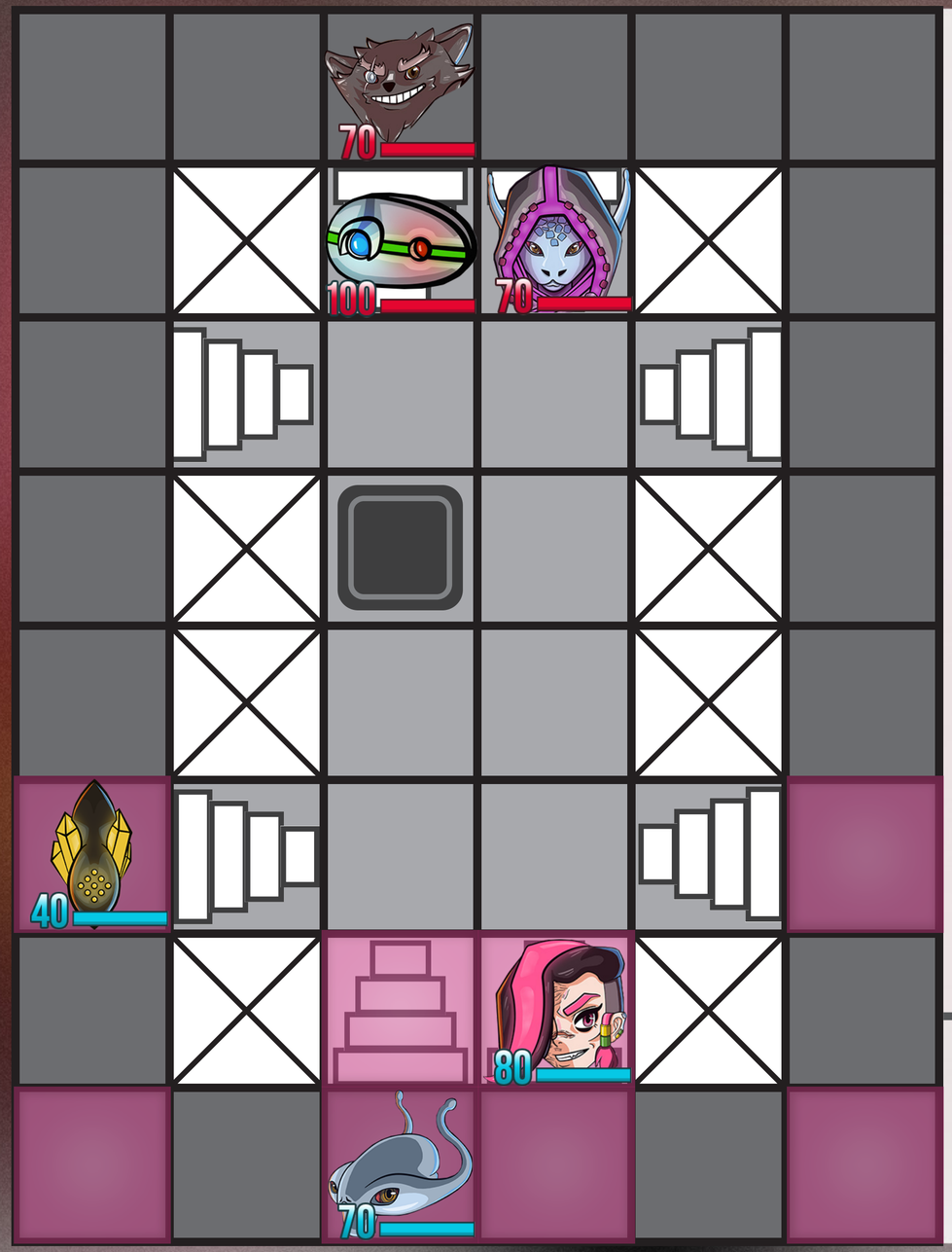
Ici, les cases Hole sont représentés ainsi



Les Heroes avec une Style d'attaque CAC ne peuvent pas attaquer les ennemis derrière les cases Holes



Les Heroes avec une Style d'attaque SHOOT peuvent attaquer les ennemis derrière les cases Holes



CASE START

. Cases où le joueur **place ses Heroes sur le terrain** avant de commencer un duel.

. Se place sur les Cases Floor.

. **Disparaît quand le duel commence**.

. Le joueur peut **Drag & Drop un Hero allié** sur autant de **cases Start qu'il le souhaite** jusqu'à ce que ça lui convienne.

. Si le joueur **Drag & Drop un Hero allié sur un autre Hero allié**, alors ces derniers **interchangent de place**.

Ici, les cases Start sont représentés ainsi

Le joueur ne voit pas les cases Start de l'adversaire en début de partie.

LES KEY CARDS

Dans le **Duel Heroes**, les Heroes ne suffisent pas à remporter la victoire. Il est **obligatoire d'avoir un deck de Key Cards** qui permet de changer le cours des duels et d'approfondir la stratégie du jeu.

Il existe un **très grand nombre de Key Cards** aux effets variés qui permettent de **créer son propre Heroes Deck unique** ou de **jouer avec des Heroes Deck plus compétitif**s.

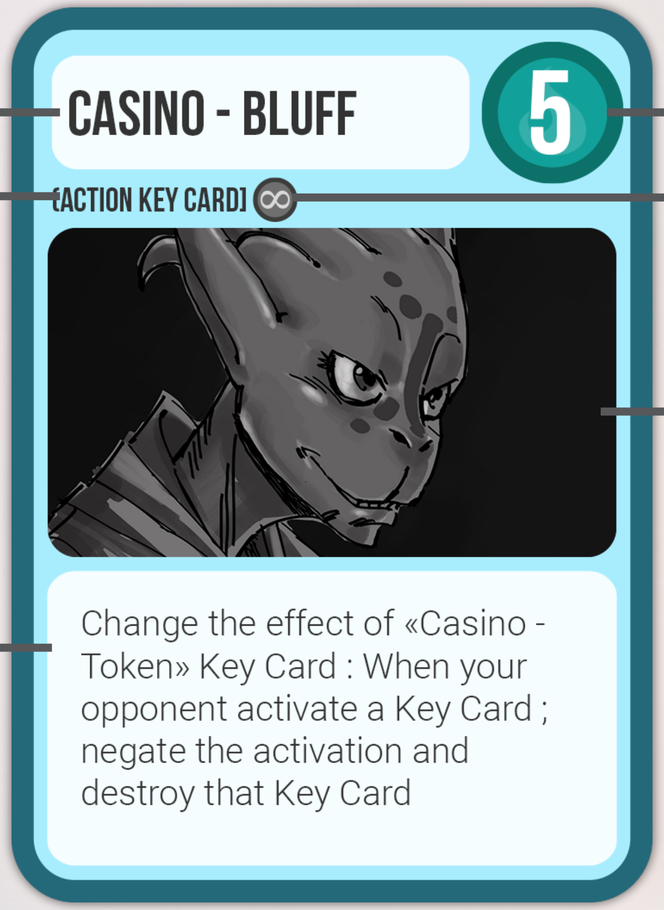
Certaines Key Cards permettent de renforcer ses Heroes, d'autres de bloquer le jeu de l'adversaire ou encore d'accélérer son jeu pour mettre une pression sur l'adversaire.

COMMENT LIRE UNE KEY CARD ?

Nom de la Key Card :
Les Key Cards ayant le même nom sont considérées comme étant la même Key Card

Type de Key Card :
Détermine quel est le Type de la Key Card

Description Effet :
Description de l'effet de la Key Card et de sa condition d'activation.



Valeur Power Key de la Key Card :
Détermine le nombre de Power Key nécessaire pour jouer la carte et le nombre de Power Key obtenu en la défaussant

Icône :
Représente les propriétés spécifiques d'une Key Card si elle en a.

Illustration :
Illustration racontant une histoire et ayant un lien avec le nom de la Key Card, en assemblant certaines Key Cards, il est possible de découvrir une histoire s'étant passée dans l'univers KATRA

GÉNÉRALITÉ SUR LES KEY CARDS

. Le **Key Cards Deck est composé de 25 Key Cards**.

. Il ne peut pas y avoir plus de **3 exemplaires de la même Key Card dans un deck**.

. Durant un duel, le joueur pose face caché son **Key Cards Deck dans la Deck Zone**.

. **Quand le joueur n'a plus de Key Card dans sa Deck Zone** et qu'il doit piocher, le joueur doit **mélanger les Key Cards se trouvant dans sa Trash Zone et les poser face cachée dans sa Deck Zone**.

. Durant sa **Key Card Phase** (voir Structure du Tour), le joueur peut **défausser autant de Key Cards qu'il a en main** pour **ajouter à sa réserve** le nombre de **Power Key indiqué sur les Key Cards**.

. Pour **jouer une Key Card**, qu'importe son type, le joueur doit d'abord **dépenser de sa réserve** le nombre de **Power Key indiqué sur la Key Card jouée**.

. **Discard** (défausser) une Key Card de sa main à la Trash Zone **ajoute à la réserve le nombre de Power Key indiqué sur la Key Card**.

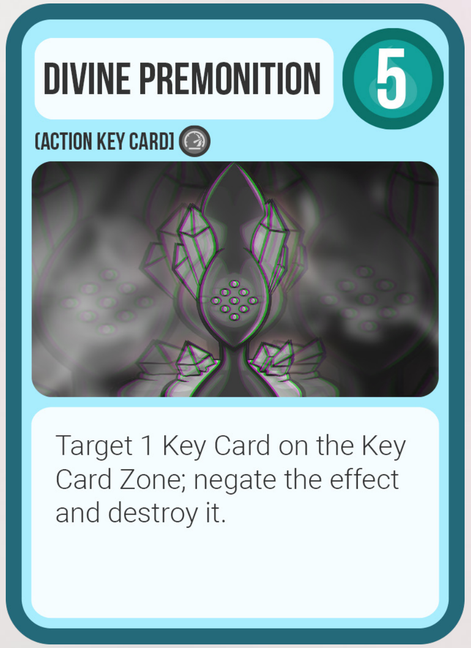
. **Destroy** (détruire) de la Key Card Zone ou **Send** (envoyer) de sa main ou Deck une Key Card à la Trash Zone **n'ajoute pas à la réserve** le nombre de **Power Key indiqué sur la Key Card**.

LES TYPES DE KEY CARDS

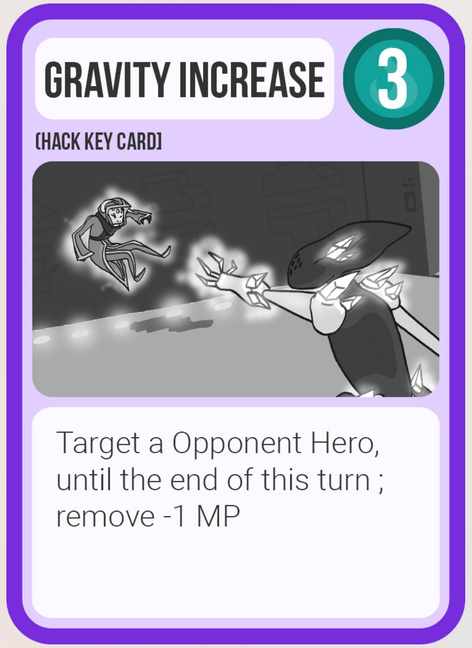
Il y a 2 types de Key Card est différentes :

. **ACTION Key Card :** Key Card se jouant directement pendant le tour du joueur. Les ACTION Key Cards améliorent et renforcent le jeu du joueur.

. **HACK Key Card :** Key Card se posant face cachée dans la Key Card Zone *(voir Le Terrain)* et se jouant durant le tour adverse en respectant la condition d'activation. Les HACK Key Cards bloquent le jeu du joueur adverse.



Les ACTION Key Cards sont représentées grâce à leur sa couleur bleue et de son type écrit sur la carte



Les HACK Key Cards sont représentés grâce à leur couleur violette et de son type écrit sur la carte

Étapes pour utilisé une ACTION Key Card

ACTION KEY CARD

. Les **ACTION Key Cards** se jouent durant le **tour du joueur** et ont un **effet immédiat** une fois activé.

. Quand le joueur joue une ACTION Key Card, il la **révéle à son adversaire depuis sa main** avant l'activation de l'effet

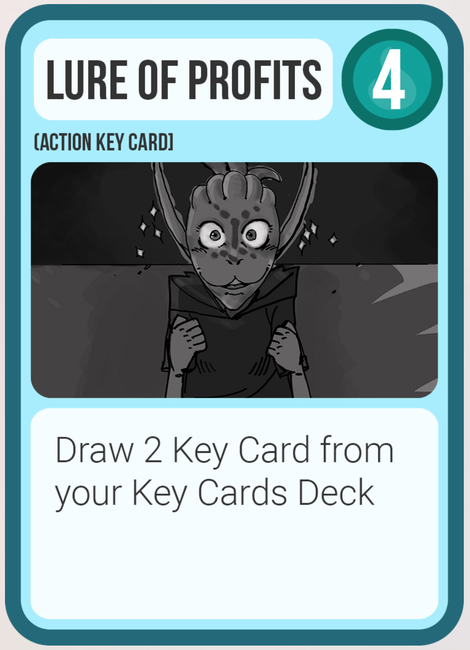
. Pour **activé l'effet** d'une ACTION Key Card, le joueur doit **posséder un nombre de Power Key** égal ou supérieur au nombre de **Power Key indiqué sur la Key Card**.

. Le nombre de **Power Key** indiqué sur la ACTION Key Card jouée est **soustrait de la réserve** de Power Key du joueur.

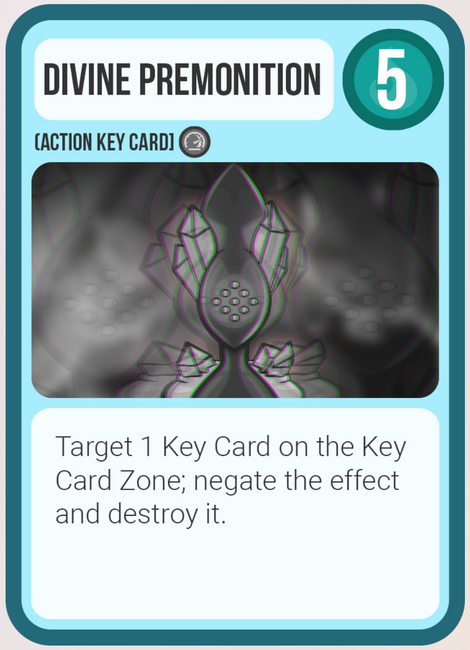
. Une fois une **ACTION Key Card utilisée ou détruite**, le joueur l'**envoie dans sa Trash Zone face visible**.

LES GENRES DE ACTION KEY CARDS

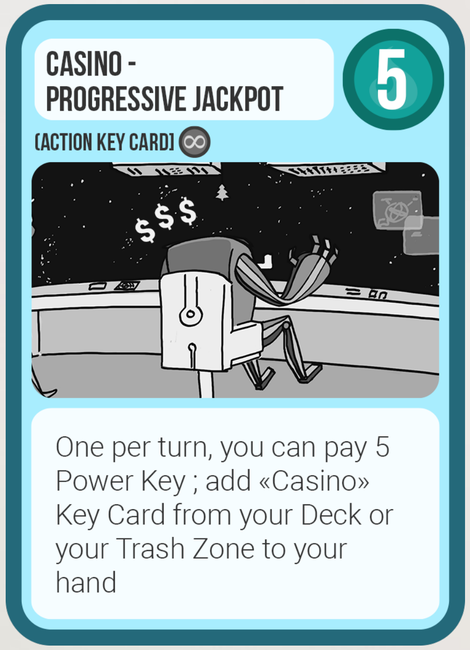
Il y a **3 genres d'ACTION Key Cards**, chaque genre a des **propriétés spécifiques**. Pour savoir quel genre est une ACTION Key Card, il faut **regarder son Icône** située à côté du texte ACTION Key Card.



ACTION Key Card : Normale



ACTION Key Card : Speed



ACTION Key Card : Infini

ACTION KEY CARD : NORMALE

. Les **ACTION Key Cards : Normale** ont des **effets à usage unique**.

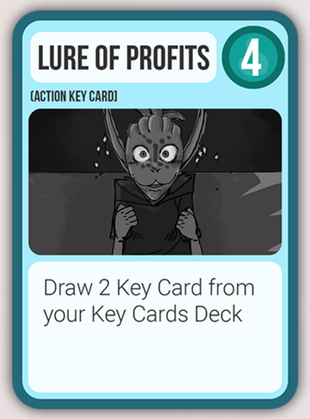
. Pour utiliser une ACTION Key Card : Normale, le joueur annonce son activation à son adversaire en lui montrant la Key Card. Si l'activation est réussie, le joueur résolve alors l'effet écrit sur la carte et est ensuite envoyée à la Trash Zone après la résolution de l'effet.

ACTION KEY CARD : SPEED

. Les **ACTION Key Cards : Speed** ont des **effets pouvant répondre à l'activation d'une HACK Key Card de l'adversaire même hors de la Key Card Phase**.

. Pour utiliser une **ACTION Key Card : Speed**, le joueur annonce son activation à son adversaire en lui montrant la Key Card. Si l'activation est réussie, le joueur résolve alors l'effet écrit sur la carte et est ensuite envoyée à la Trash Zone après la résolution de l'effet.

P1 USE



L'effet de Lure of Profits se résout

P2 ANSWER

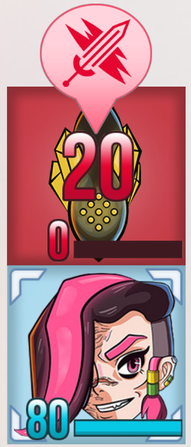
L'effet de Subtle Counter Attack est annulé

P1 ANSWER

L'effet de Divine Premonition se résout

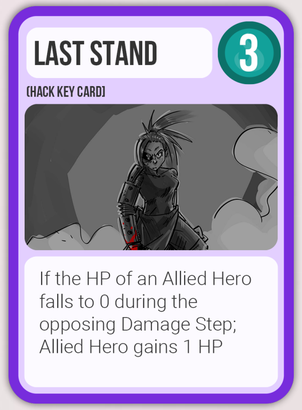
Exemple de l'utilisation d'une ACTION Key Card : Speed durant la Heroes Phase du joueur.

P1 BATTLE



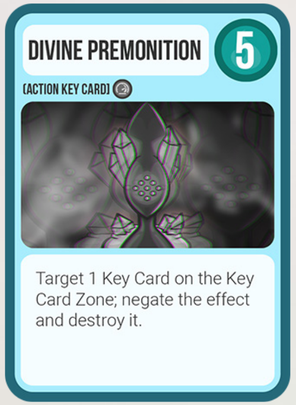
Kaizer tombe KO de l'attaque de Reeze

P2 ANSWER



L'effet de Last Stand est annulé

P1 ANSWER



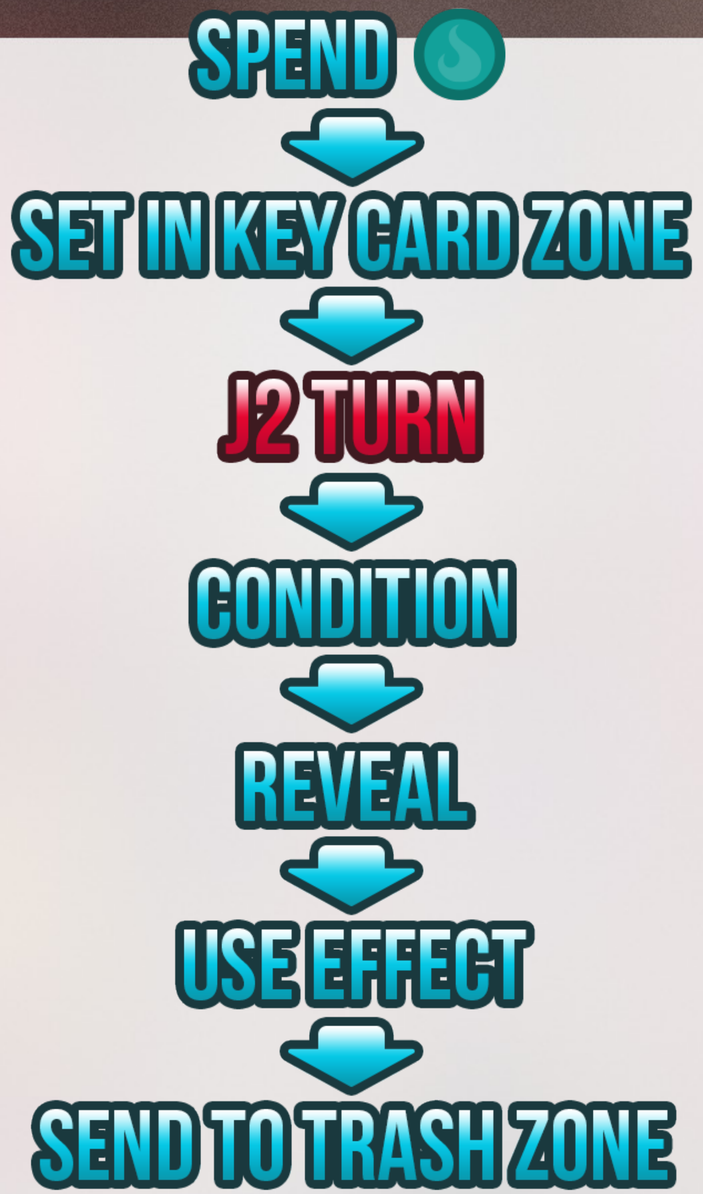
L'effet de Divine Premonition se résout

ACTION KEY CARD : INFINI

. Les **ACTION Key Cards : Infini** doivent être **posée face visible dans la Key Card Zone** *(voir le Terrain)* après avoir dépensé les Power Key nécessaires.

. Les **effets se poursuivent tant que la Key Card est face visible dans la Key Card Zone**.

. En utilisant des ACTION Key Cards : Infini, le joueur peut générer des effets bénéfiques durables avec une unique carte, ce qui est très intéressant, mais il faut prendre en compte qu'il y aura toujours une possibilité que l'adversaire la retire de la Key Card Zone avant de bénéficiez de l'effet.



Étapes pour utilisé une HACK Key Card

HACK KEY CARD

. Les **HACK Key Cards sont des cartes à poser face cachée** dans la **Key Card Zone** durant le tour du joueur et qui **s'active durant le tour adverse** sous certaines conditions indiquées dessus et si le joueur le souhaite.

. **Le joueur doit poser les HACK Key Cards face cachée** dans la Key Card Zone **sans les révéler à son adversaire**.

. Le joueur **ne peut activer la HACK Key Cards le tour où elle a été posé**, il doit attendre le tour du joueur.

. **Si les conditions sont remplies**, pour **activer l'effet d'une HACK Key Card posée** dans la Key Card Zone, le joueur doit **retourner la HACK Key Card** et la révéler à son adversaire.

. **Pour poser une HACK Key Card** dans la Key Card Zone, le joueur doit **posséder un nombre de Power Key** égal ou supérieur au nombre de Power Key **indiqué sur la Key Card**.

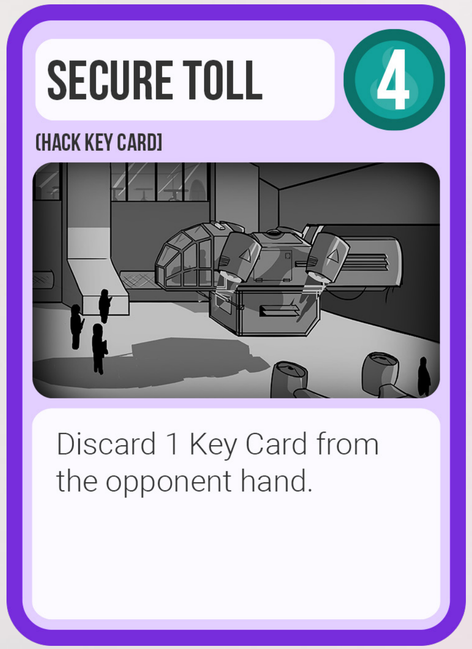
. **Le nombre de Power Key indiqué sur la HACK Key Card** est **soustrait de la réserve** de Power Key du joueur **avant d'être posé**.

. Quand le joueur **révèle l'effet d'une HACK Key Card** dans la Key Card Zone, le joueur ne doit **pas dépenser de Power Key supplémentaire**.

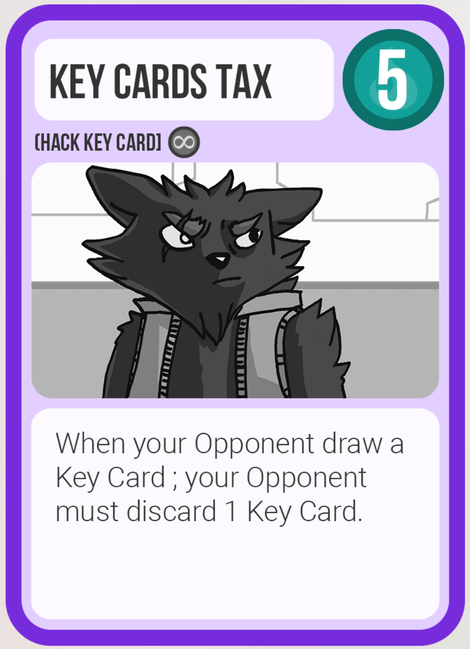
. Une fois une **HACK Key Card utilisée** ou détruite, le joueur l'**envoie dans la Trash Zone face visible**.

LES GENRES DE HACK KEY CARDS

Il y a **2 genres de HACK Key Cards**, chaque genre a des **propriétés spécifiques**. Pour savoir quel genre est une HACK Key Card, il faut **regarder son Icône** située à côté du texte HACK Key Card.



HACK Key Card : Normale



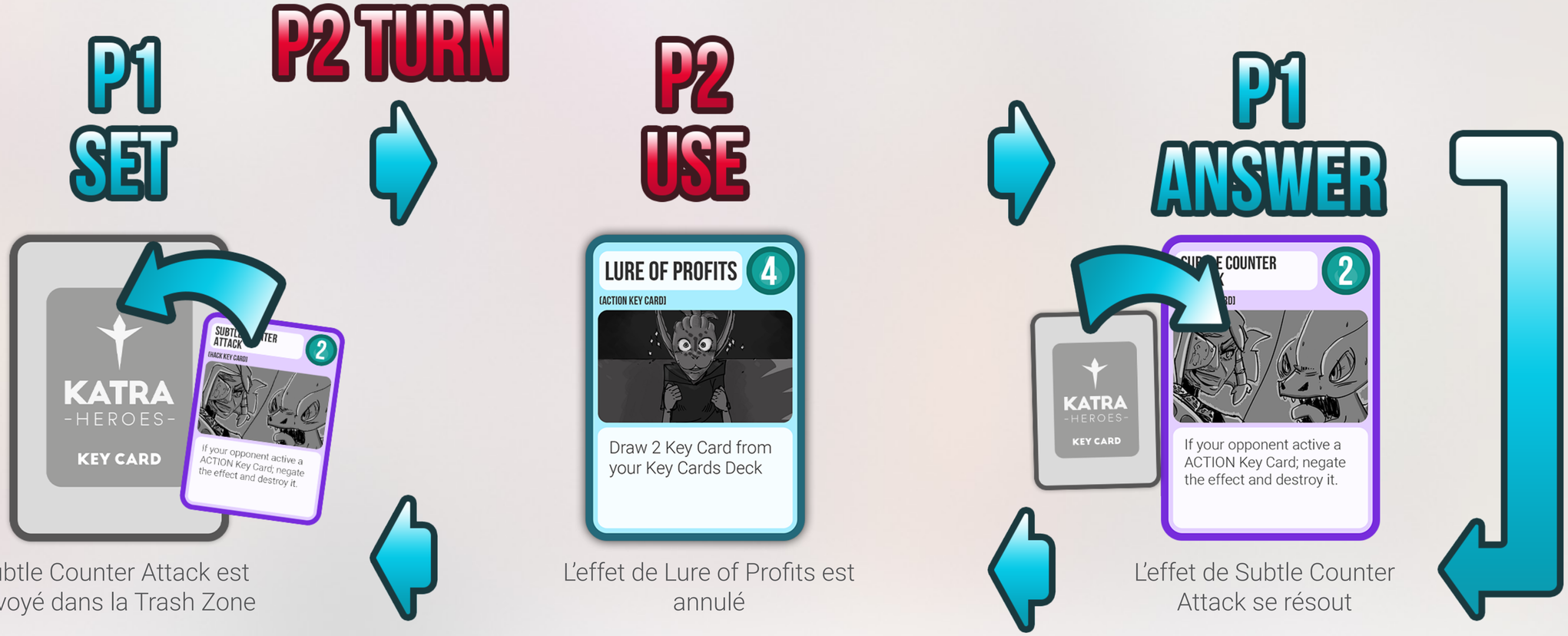
HACK Key Card : Infini

HACK KEY CARD : NORMALE

. Les HACK Key Cards : Normale ont des effets à usage unique.

. Pour activer une HACK Key Card : Normale le joueur doit respecter les condition d'activation, puis annoncer son activation à son adversaire en retournant face visible la HACK Key Card posé dans la Key Card Zone.

. Si l'activation est réussie, le joueur résolve alors l'effet écrit sur la carte. La carte est ensuite envoyée à la Trash Zone après la résolution de l'effet.



Subtle Counter Attack est envoyé dans la Trash Zone

L'effet de Lure of Profits est annulé

L'effet de Subtle Counter Attack se résout

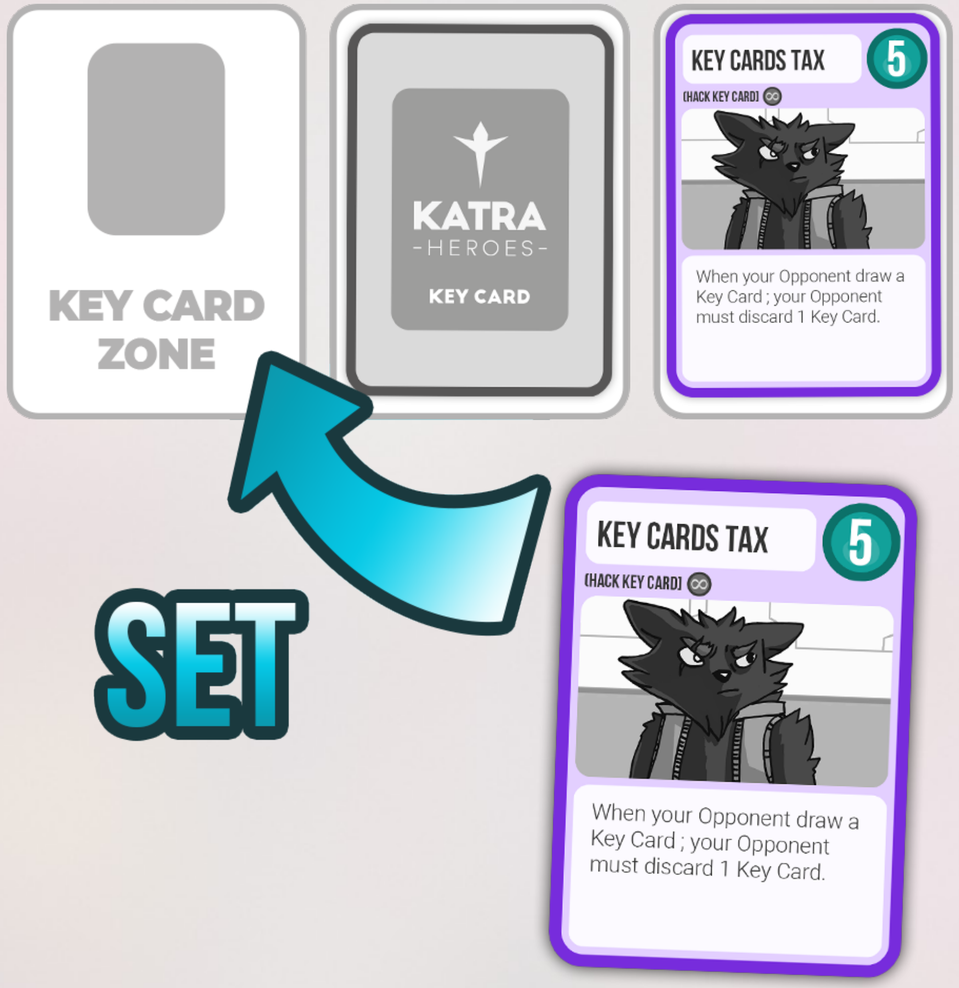
HACK KEY CARD : NORMALE

Exemple d'une Hack Key Card dont la condition se passe à la Heroes Phase de l'adversaire

Psychological Block est envoyé dans la Trash Zone

L'attaque du Kaizer adverse est annulée et ne peut plus rien faire du tour.

L'effet de Psychological Block se résout



On peut voir ici que le joueur va utiliser 2 fois la même HACK Key Card. Quand les 2 seront activés en même temps l'effet sera alors dupliqué.

HACK KEY CARD : INFINI

. Les **HACK Key Cards : Infini** reste dans la Key Card Zone après activation de leurs effets.

. Il ont des **effets qui se poursuivent tant que la Key Card est face visible** dans la Key Card Zone.

. En utilisant des HACK Key Cards : Infini, le joueur limité les possibilités de l'adversaire avec une unique carte, ce qui est très intéressant, mais il faut prendre en compte qu'il y aura toujours une possibilité que l'adversaire la retire de la Key Card Zone avant de bénéficiez de l'effet.

LES ARCHÉTYPES DANS KATRA HEROES

Dans Katra Heroes comme dans Yu-Gi-Oh, il y a beaucoup de Key Cards génériques qui peuvent se retrouver dans beaucoup de Deck, cependant il y a aussi des archétypes de Key Card qui se focalise sur des mécaniques et des effets spécifiques qui ne peuvent que fonctionner ensemble. Les archétypes peuvent être tournés uniquement sur des Key Cards ou alors aussi liés aux Heroes.

Les archétypes et leurs illustrations représentent et raconte l'histoire de factions, d'événements, ou des personnalités dans l'Univers KATRA.

CASINO - BET INCREASE 5

(ACTION KEY CARD) ∞

Discard "Casino" Key Cards earn you 5 Power Key

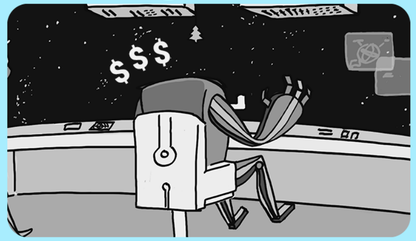
CASINO - BLUFF 5

(ACTION KEY CARD) ∞

Change the effect of «Casino - Token» Key Card : When your opponent activate a Key Card ; negate the activation and destroy that Key Card

CASINO - PROGRESSIVE JACKPOT 5

(ACTION KEY CARD) ∞



One per turn, you can pay 5 Power Key ; add «Casino» Key Card from your Deck or your Trash Zone to your hand

CASINO - TOKEN 1

(ACTION KEY CARD)

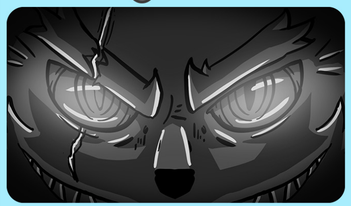
Alone, it is not used for much

Ici l'archétype représenté est l'archétype Casino, qui consiste à augmenter rapidement son nombre de Power Key.

LISTE DES KEY CARDS DÉJÀ CRÉÉS

CASINO - BET INCREASE 5

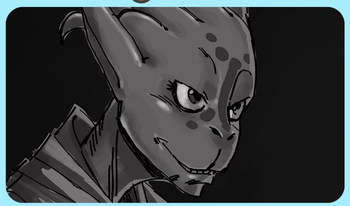
(ACTION KEY CARD) ∞



Discard "Casino" Key Cards earn you 5 Power Key

CASINO - BLUFF 5

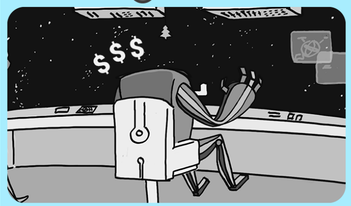
(ACTION KEY CARD) ∞



Change the effect of «Casino - Token» Key Card : When your opponent activate a Key Card ; negate the activation and destroy that Key Card

CASINO - PROGRESSIVE JACKPOT 5

(ACTION KEY CARD) ∞



One per turn, you can pay 5 Power Key ; add «Casino» Key Card from your Deck or your Trash Zone to your hand

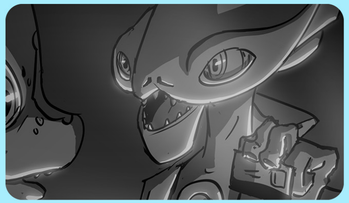
CASINO - TOKEN 1

(ACTION KEY CARD)

Alone, it is not used for much

CAUTION IS THE MOTHER OF SAFETY 3

(ACTION KEY CARD)



Target 1 Key Card on the Key Card Zone; destroy it.

DIVINE PREMONITION 5

(ACTION KEY CARD)

Target 1 Key Card on the Key Card Zone; negate the effect and destroy it.

EXPRESS RECYCLING 3

(ACTION KEY CARD)

Choose 3 Key Cards from your Trash Zone and shuffle them to your Deck

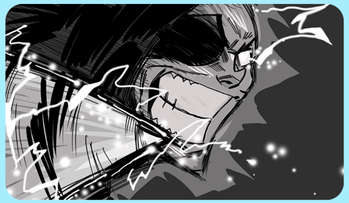
LURE OF PROFITS 4

(ACTION KEY CARD)

Draw 2 Key Card from your Key Cards Deck

NERVOUS BREAKDOWN 2

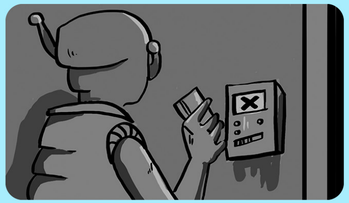
(ACTION KEY CARD)



Target a Allied Hero; until the of this turn, add + 20 CTK to the target

OVERTIME 5

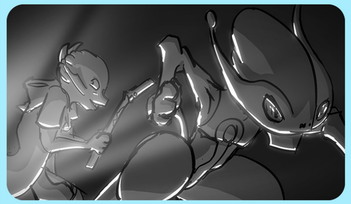
(ACTION KEY CARD)



Target a Allied Hero, during this turn the target can do 2 Heroes Phase.

PRIMITIVE ENDURANCE 3

(ACTION KEY CARD)



Target a Allied Hero; until the of this turn, add + 1 MP to the target

BIG BEAUTIFUL WALL 5

(HACK KEY CARD)

During this turn, place 1 Wall on a floor to the Heroes Field.

GRAVITY INCREASE 3

(HACK KEY CARD)

Target a Opponent Hero, until the end of this turn ; remove -1 MP

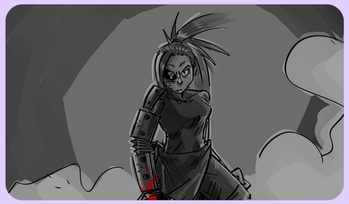
KEY CARDS TAX 5

(HACK KEY CARD) ∞

When your Opponent draw a Key Card ; your Opponent must discard 1 Key Card.

LAST STAND 3

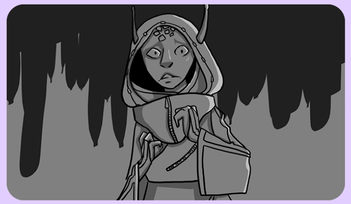
(HACK KEY CARD)



If the HP of an Allied Hero falls to 0 during the opposing Damage Step; Allied Hero gains 1 HP

PSYCHOLOGICAL BLOCK 5

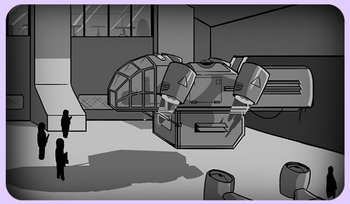
(HACK KEY CARD)



If a Opponent Hero do its Battle Step; the Opponent Hero goes to End Step directly

SECURE TOLL 4

(HACK KEY CARD)



Discard 1 Key Card from the opponent hand.

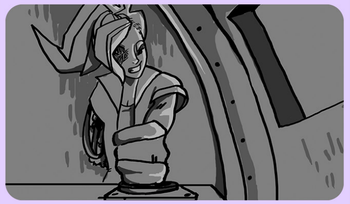
STOP ACTIVE 5

(HACK KEY CARD)

If a Opponent Hero activate its Active Power; Negate the Active Power

STOP PASSIVE 4

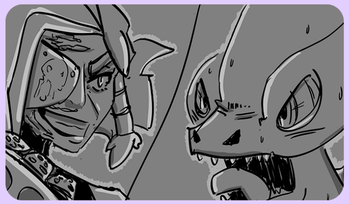
(HACK KEY CARD)



If the Passive Power of a Opponent Hero its activate ; Negate the Passive Power

SUBTLE COUNTER ATTACK 2

(HACK KEY CARD)



If your opponent active a ACTION Key Card; negate the effect and destroy it.

PRÉPARATION AU HEROES DUEL

Avant de commencer un Duel, les 2 joueurs doivent remplir les conditions suivantes :

Les joueurs jouent à pile ou face. Le **gagnant décide de commencer la partie ou de jouer en deuxième** et **choisit sur quel Heroes Zone** *(voir Le Terrain)* les 2 joueurs vont faire leur Duel **parmi 3 Heroes Zone proposée aléatoirement**.

Les joueurs choisissent leur Heroes Deck sans voir celui de l'autre joueur

Les joueurs **placent leurs Heroes sur les Cases Start** qui leur sont proposées dans la Heroes Zone, sans voir où l'autre joueur place ses Heroes.

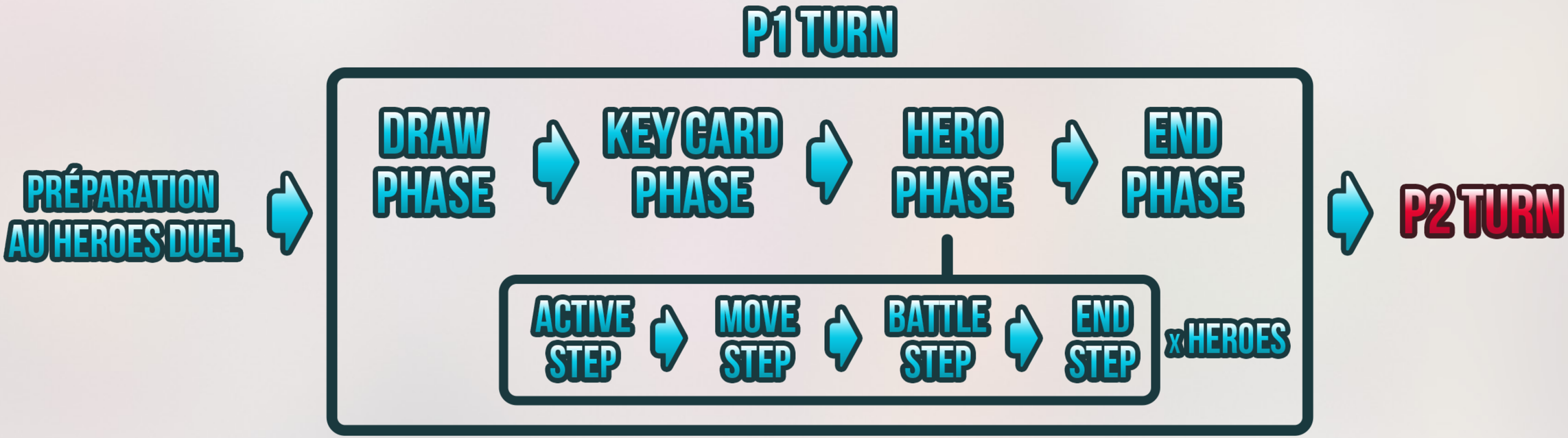
Une fois que les joueurs ont terminé de placer leurs Heroes, **les joueurs pioche 3 Key Cards du Deck à la main**.
Le Heores Duel commence !

STUCTURE DU TOUR

Un Heroes Duel se **déroule en une série de tours**, eux-mêmes **divisés en phases**.

. Tours : Durant un Duel, les joueurs jouent chacun un tour alternativement. Le tour de chaque joueur se compose d'un maximum de 4 phases.

. Phases : Le joueur défile les phases de son tour dans l'ordre indiqué ci-dessous. Le joueur faire que certaines choses durant chaque phase. Quand le joueur estime qu'il a terminé une phase, il passe à la suivante.

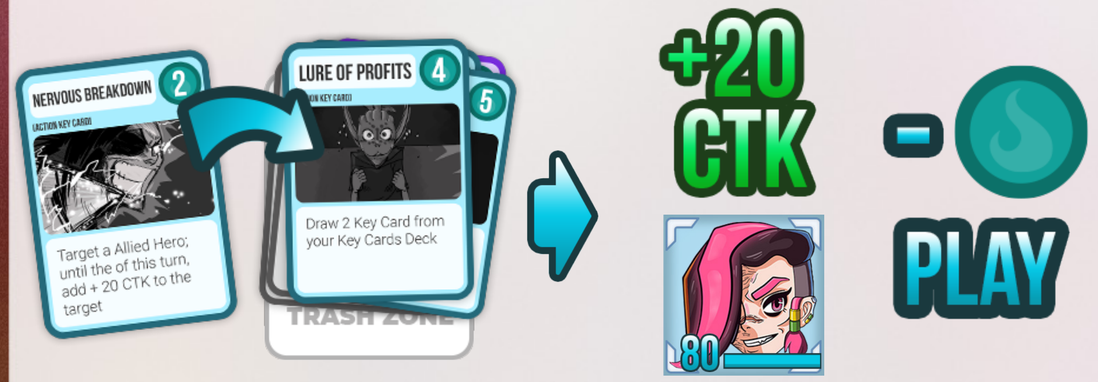


DRAW PHASE

C’est la première phase. Le joueur dont c’est le tour pioche une Key Card du dessus de son Deck et gagne 1 Power Key (à l’exception du 1er tour du Duel). Si le joueur n’a plus de carte dans son deck, il récupère les cartes de sa Trash Zone et les mélanges avant de les remettre dans son deck.

Action principale de la Phase :

. Piocher 1 Key Card
. Gagner 1 Power Key (à l’exception du 1er tour du duel)



KEY CARD PHASE

C'est le moment où le joueur va utiliser ses Key Cards: il peut jouer des ACTION Key Cards, Poser des HACK Key Cards, défausser des Key Cards pour obtenir des Power Key tant qu'il a des Key Card en main. Ces actions peuvent être réalisées dans l'ordre du choix du joueur, mais certaines actions ont des restrictions.

Actions possibles dans cette Phase :

. Jouer des ACTION Key Cards : Il n'y a pas de limite au nombre d'utilisations d'ACTION Key Cards que le joueur peut réaliser durant cette phase tant qu'il en a en main et qu'il a le nombre de Power Key nécessaire. À l'exception des ACTION Key Cards : Infini qui nécessite d'avoir de la place dans la Key Card Zone

. Poser des HACK Key Cards : Le joueur peut poser des HACK Key Cards tant qu'il a assez de place dans sa Key Card Zone. Le joueur adverse ne connait pas les HACK Key Card posés du joueur tant qu'elles ne sont pas révélées.

. Défausser des Key Cards en main : Tant que le joueur à des cartes en main, il peut les défausser en les envoyant dans la Trash Zone. Le joueur gagne le nombre de Power Key indiqué sur le Key Card défaussé.

Le joueur peut passer à la Heroes Phase quand il le souhaite en appuyer sur Heroes Phase.

HEROES PHASE

Il est grand tant d'envoyer ses Heroes dans la mêlée ! Cette phase se divise en Steps (étapes) pour chaque Heroes que le joueur a sur le terrain.

Actions possibles dans cette Phase :

. Déplacer ses Heroes sur le terrain

. Attaquer les Heroes de l'adversaire

. Soigner les Heroes allié

. Activer les Actives Power de ses Heroes

. Activer une ACTION Key Card : Speed depuis sa main pour répondre à une HACK Key Card de l'adversaire

. Activer un HACK Key Card durant l'Heroes Phase adverse

Le joueur peut **reproduire l'Heroes Step jusqu'à ce que tout ses Heroes en vie** sur le terrain **ont passé la End Step**. Le joueur peut passer à la End Phase quand il le souhaite en appuyer sur End Phase ou automatiquement quand tout ses Heroes ont passés la End Step.

ACTIVE STEP

Le joueur peut appuyer sur un Hero pour avoir des infos sur son Active Power et ses stats. **Il peut décider d'activer l'Active Power** du Hero durant ce tour **s'il a assez de Power Key**. Le joueur peut passer **cette étape automatiquement en passant directement à la Move Step**.

MOVE STEP

Le joueur **peut déplacer un Hero** avec un drag & drop. Si le joueur glisse le Hero dans une zone sans ciblé un Hero adverse dans la limite de sa Range, le Hero passe directement en End Step. Si le joueur déplace le Hero sur la case où il se trouvait déjà et sans avoir ciblé un Hero ennemis, alors le joueur peut toujours profiter de l'active Step du Hero et de sa Move Step.

BATTLE STEP

Si le joueur déplace un Hero jusqu'à atteindre un Hero adverse dans la limite de sa Range **pendant sa Move Step**, alors **le Hero attaque le Hero adverse** ciblé.

DOMMAGE STEP

Si la Battle Step n'est pas annulée par un effet, alors l'attaque est concluent et les HP du Hero adverses sont soustrait par l'ATK du Hero attaquant**.**

END STEP

Le Hero termine son tour, le joueur ne peut plus l'utiliser durant le reste du tour, à l'exception d'un effet de Key Card ou d'un Hero.

Le joueur peut alors revenir à l'Active Step d'un autre Hero s'il le peut et s'il le souhaite.

END PHASE

C'est la fin du tour du joueur, si il y des Key Cards indiquant : « ... durant la End Phase... » dans leur texte, le joueur peut résoudre ces effets maintenant.

Le joueur pioche des Key Cards de son deck jusqu'à en avoir 3 en main, si le joueur à plus de 3 Key Cards à la End Phase, **le joueur défausse sa main jusqu'à avoir 3 Key Cards en main**. Il bénéficie de l'effet de défausse et gagne le total de Power Key indiqué sur les Key Cards défaussé.

Si le joueur n'a plus de Key Card dans son deck, il récupère les Key Cards de sa Trash Zone et les mélanges avant de les remettre dans son deck. C'est maintenant à l'adversaire de jouer en commençant par sa Draw Phase.

Actions possibles dans cette Phase :

. Activer les effets de Key Cards s'activant lors de cette phase

. Piocher des Key Cards du deck jusqu'à avoir 3 Key Cards en main

. Défausser des Key Cards de sa main jusqu'à avoir 3 Key Cards

VII - VISION DU PROJET

OBJECTIF DU PROJET

L'objectif du projet est d'avoir une démarche professionnelle avec un **projet proche d'une version finale à la fin de la 5e année** de Master, afin d'avoir un dossier suffisamment conséquent pour chercher des subventions afin de commercialiser le projet.

OBJECTIFS VISÉS DURANT LA 5ÈME ANNÉE

. Le proto proche de la version final avec 100% des mécaniques fonctionnel
. Le système de Duel en ligne
. Un système de mode compétitif
. Système de création de Heroes Deck
. Début du mode solo scénarisé qui servirait de tuto pour le jury et pour le jeu final

. Première extension de Key Cards, entre 50 à 60 Key Cards
. Entre 8 à 12 Heroes

. Établir le système économique du projet
. Établir l'aspect jeu Smartphone (Missions quotidiennes, notification, etc...)

MODE SOLO SCÉNARISÉ

Le mode solo suit l'évolution du parcours d'un jeune Middle des rues en tant que joueur de Heroes Duel. Le mode solo fonctionne par système Chapitre, composé eux même de sous chapitre dans lesquels

. Le joueur découvrira de nouvelles stratégies de jeu

. Apprendra plus sur l'Univers KATRA en rencontrent de nouveau joueur ou personnalité importante de l'Univers KATRA. Il pourra aussi jouer contre des personnalités représenter en Hero dans le Heroes Duel.

MODE MULTIJOUER EN LIGNE COMPÉTITIF

Le mode multijoueur en ligne permet d'affronter les joueurs du monde entier pour améliorer ses Heroes Deck et jouer en partie compétitif classé permettant de savoir quels sont les joueurs le plus forts.

Le mode Multijoueur comportera un système de leveling général et un complétif.

MODÈLE ÉCONOMIQUE

Katra Heroes est Free-to-Play pour smartphone. L'idée est de divisé le modèle économique en 3 :

BOOSTER DE KEY CARDS

Des extensions de Key Card sortant tout les 3 mois, rajoutant de nouveaux archétypes et stratégie. Vendu sous forme de booster numérique, à la manière de Hearthstone ou Duel Links

SEASON PASS

Système de season pass saisonnier à la manière de Warzone ou Apex Legend. Avec un nouveau Hero rajoutant une nouvelle stratégie et un nouveau chapitre du mode solo scénarisé et des boosters de la nouvelle extension en cours. Du contenu cosmétique déblocable en gagnant de l'XP et en réalisant des missions journalière

SKIN

Du cosmétique, n'influençant aucunement le metagame mais permettant aux joueurs de customisés comme ils le souhaitent leurs Heroes Deck (Heroes, comme Key Cards), à la manière de League of Legend ou CS:GO

Le tous serait achetable directement ou grâce à un système la monnaie virtuel récupérable grâce à des quêtes journalière ou en faisant des Duels en ligne

DREAMTEAM

Le projet est pensé pour être réalisable avec seulement 4 à 5 personnes.

LOUARN Axel

. Chef de Projet
. Game Designer
. UX / UI Designer
. Directeur créatif

. Game Designer
. Level Designer
. Sound Designer

. Développeur Unity
. Animateur 2D

. Chara Designer 2D
. Animateur 2D
. VFX Artist

. Environment Artist 2D/3D
. VFX Artist
. Tech Artist

FIN DU GAME DESIGN DOCUMENT