



Mid Level Concept de :

Duriel

Seigneur de la Douleur

Fait par : Sébastien Fournier

Présenté à : Jean-François Madore

Outils de communication II

Conception de jeu vidéo

Cegep de Limoilou - Campus de Québec

12 juin 2017



Table des matières

Survol	2
Intentions Design	2
Trait	3
Douleur Délectable	3
Description	3
Statistiques	3
Capacités de base	4
Double Entailles	4
Description	4
Statistiques	4
Lié par la Souffrance	5
Description	5
Statistiques	5
Présence Effroyable	6
Description	6
Statistiques	6
Capacités héroïques	7
Obsession Piétinante	7
Description	7
Statistiques	7
Dialogue	7
Bain de Sang	8
Description	8
Statistiques	8
Dialogue	8
Talents	9
Tier 1 (Niveau 1)	9
Tier 2 (Niveau 4)	10
Tier 3 (Niveau 7)	11
Tier 4 (Niveau 10)	12
Tier 5 (Niveau 13)	13
Tier 6 (Niveau 16)	14
Défis d'équilibrage	16

Survol

Nom : Duriel

Sous-titre : Seigneur de la douleur

Franchise : Diablo (Diablo II)

Rôle : Guerrier mêlée

Sous-rôle : Assassin mêlée

Difficulté : Difficile

Intentions Design

- Duriel agit comme guerrier en utilisant ses points de vie comme un bouclier pour ses alliées, ou simplement en se mettant dans le chemin des assaillants avec son aura de ralentissement. La difficulté du héros réside dans son positionnement et dans la manière d'optimiser sa redirection et les emplacements de ses flaques de sang.
- Sa mécanique principale est la capacité qu'il a de rediriger les dégâts infligés à ses alliés vers lui-même ou bien retourner celui des ennemis vers eux-même. Il force ainsi les ennemis à juger s'ils doivent prendre le risque d'attaquer ou non lorsqu'ils sont affectés par les effets de redirection et dépendant des situations.
- Dans le cas où les capacités défensives ou de redirection de Duriel ne sont pas optimales avec la composition des équipes d'une partie, il peut prendre des talents qui augmentent considérablement ses dégâts individuelles, lui permettant de devenir un assassin redoutable. Le bonus de mouvement octroyé par son trait sert expressément à lui permettre de poursuivre ses adversaires.



Trait



Douleur Délectable

Temps de recharge : 6 secondes

Coût en points de vie : 5% du maximum

Portée de lancement : 0 - 7

Temps de lancement : 0,2 seconde

Description

Actif : Lance une flaque de sang vers la zone ciblée.

Passif : Si vous êtes dans du sang, vous gagnez un bonus de vitesse de mouvement. Vous partagez aussi la douleur des autres étant eux aussi dans du sang, redirigeant une portion des dégâts que les ennemis infligent vers eux-même, et une portion des dégâts pris par vos alliés vers vous, mais en guérison.

Statistiques

Flaque de sang (applicable à tous les effets de flaques de sang du personnage)

- **Durée : 6 secondes**
- **Rayon : 2x2 (cercle)**
- **Bonus de vitesse de mouvement : 10%**
- **Valeur de redirection : 10%**
- **Temps durant lequel le projectile est en l'air : 1 seconde**



Capacités de base



Double Entailles

Temps de recharge : 8 secondes*

Mana : 25

Portée de lancement : Personnelle

Temps de lancement : Instantané

Description

Change les effets des deux prochaines attaques de bases et leur ajoute **50%** de vitesse d'attaque.

Statistiques

Première attaque

Avec sa lame droite, Duriel frappe du bas vers le haut devant lui avec une meilleure portée, envoyant les cibles dans les airs. Lorsque l'attaque est en attente, Duriel longe le sol avec sa lame droite.

- **Dégâts** : 120 (x 1.04 par niveau)
- **Portée** : 5
- **Rayon** : 1x4 (ligne)
- **Durée d'étourdissement** (Envoie dans les airs) : 1 seconde



Deuxième attaque

Avec sa lame gauche, Duriel frappe de la gauche vers la droite devant lui, faisant saigner les cibles. Lorsque l'attaque est en attente, Duriel maintient sa lame gauche vers l'extérieur.

- **Dégâts du saignement** : 25 (x 1.04 par niveau) par seconde
- **Portée** : 3
- **Rayon** : 135 degrés (cône)
- **Durée du saignement** : 4 secondes
- Crée des flaques de sang aux pieds des victimes durant la durée de l'effet.



*Lors de l'activation, la capacité devient en attente jusqu'à temps que le héros effectue une attaque de base. Une fois la première effectuée, le joueur a 3 secondes pour effectuer la deuxième, sinon elle est annulée et le temps de recharge commence. Le temps de recharge commence lorsque les deux attaques ont été effectuées (ou annulées).



Lié par la Souffrance

Temps de recharge : 15 secondes

Mana : 40

Portée de lancement : 0 - 7

Temps de lancement : 0,2 seconde

Description

Marque une unité pour qu'elle redirige des dégâts. Si c'est un allié, **30%** des dégâts est renvoyé à Duriel. Si c'est un ennemi, 30% des dégâts individuels et **10%** des dégâts AoE qu'il inflige sont renvoyé vers lui-même.

La cible laisse une flaque de sang lorsqu'elle prend des dégâts.

Statistiques

Marque

- **Durée : 6 secondes**
- **Valeur de redirection : 30%**
- **Rayon maximale de redirection : 20 (cercle)**

Flaque de sang

- Apparaît à l'endroit où la cible a pris des dégâts;





Présence Effroyable

Temps de recharge : 15 secondes

Mana : 60

Portée de lancement : Personnelle

Temps de lancement : Instantané

Description

Dans une symphonie d'agonie, vous déclenchez une vile aura en face de vous, ralentissant la vitesse d'attaque et de mouvement des ennemies faisant face à vous durant l'effet.

Les unités non-héroïques sont affectés peu importe la direction qu'ils font face.

Statistiques

- **Ralentissement (Attaque) :** 25%
- **Ralentissement (Mouvement) :** 20%
- **Portée d'effet :** 8
- **Rayon d'effet :** 180 degrés (cône)



Capacités héroïques



Obsession Piétinante

Temps de recharge : 60 secondes

Mana : 60

Portée de lancement : 0 - 10

Temps de lancement : 0,2 seconde

Description

Enclenchez une charge vers un héros ciblé et volez **15** points d'armure, immobilisant la victime et Duriel pendant **3** secondes.

La charge piétine les ennemis sur son passage, causant **120 (x 1.04 par niveau)** de dégâts et les poussant sur les côtés.

Statistiques

- **Dégâts :** 120 (x 1.04 par niveau)
- **Rayon :** 1 x Distance de la cible (maximum de 10, suit l'ennemi avec un IA de recherche de chemin)
- **Vol de points d'armure (cible seulement) :** 15
- **Durée d'immobilisation :** 3 secondes
- **Bonus de vitesse de mouvement :** 100% (accélération pendant 0.5 seconde)
- **Distance de la pousse :** 5
- **Insensible** durant la charge
- Si l'effet d'immobilisation est brisé sur Duriel ou la cible, l'effet du sort prend fin.

Dialogue

Lors du lancement du sort, tout le monde entend le ricanement démoniaque de Duriel.





Bain de Sang

Temps de recharge : 80 secondes

Mana : 60

Portée de lancement : personnelle

Temps de lancement : 0,2 seconde

Description

Duriel mutile son corps, créant une zone de sang noir autour de lui. Ce sang est noir et augmente de **15%** l'effet de base de *Douleur Délectable*.

Passif : Augmente l'effet de redirection de *Douleur Délectable* de **5%**

Statistiques

Flaque de sang noir

- **Effet de redirection :** Valeur de *Douleur Délectable* + **15%**
- **Bonus de vitesse de mouvement :** Valeur de *Douleur Délectable* + **15%**
- **Durée de la flaque noir :** 5 secondes
- **Rayon de la flaque noir :** 7 (cercle)

Dialogue

Lors du lancement du sort, tout le monde entend : "*Votre douleur m'appartient!*"



Talents

Tier 1 (Niveau 1)

Engourdissement

Toutes les **8** secondes, confère **50** points d'armure physique contre la prochaine attaque de base d'un héros adverse, réduisant les dégâts qu'elle inflige de **50%**. Lorsque vous perdez une charge, une flaque de sang est créée à votre position et vous renvoyez les dégâts bloqués à l'ennemi. Cumule jusqu'à **2** charges.



Ruisseau de vie

Quête : Collecter des globes de régénération augmente la régénération de vie de **1.5** point par seconde, jusqu'à un maximum de **30** points.

Récompense : Quand **20** globes ont été collectés, votre régénération de vie est triplée pendant **5** secondes lorsque vous prenez des dégâts.



Maître de la souffrance

Quête : Chaque fois que vous redirigez des dégâts, vous augmentez le % de redirection de **0.05%** jusqu'à un maximum de **5%**.

Récompense : Une fois le maximum atteint, le **5%** de bonus est transformé en dégâts de zone si c'est une redirection vers l'ennemi.



Intimidateur

Augmente les dégâts de la première attaque de *Double Entailles* de **100%** contre les structures, et celles de la deuxième attaque de **100%** contre les unités non-héroïques. Vous vous guérissez de **20%** des dégâts de saignement infligés.





Tier 2 (Niveau 4)

Démembreur

Quête : Chaque fois que vous touchez le même héros avec les deux attaques de *Double Entailles*, ceux-ci gagnent un bonus permanent de **1** de dégâts, jusqu'à un maximum de **40**.

Récompense : Une fois le maximum atteint, *Double Entailles* à son temps de rafraîchissement diminué de **1** seconde et ajoute un effet de **charge** aux deux attaques.



Un avec la destruction

Vous pouvez désormais marquer les structures avec *Lié par la Souffrance*, retournant **30%** des dégâts qui leurs sont infligés.



Opportuniste

Durant l'effet de *Présence Effroyable*, vous obtenez **50%** de dégâts bonus sur vos attaques de base si votre cible ne fait pas face à vous.



Sang des damnés

Le projectile de sang lancée par l'activation de *Douleur Délectable* inflige **5%** de votre maximum de points de vie en dégâts aux ennemis touchés. Les victimes laissent du sang sur leur chemin pendant **3** secondes.





Tier 3 (Niveau 7)

Frénésie sanguinaire

Chaque attaque basique effectuée sur un ennemi qui laisse du sang sur son chemin diminue le temps de rafraîchissement de *Double Entailles* de **0.5** secondes. Augmente passivement votre vitesse d'attaque de **10%**.



Harmonie avec la douleur

Lié par la Souffrance peut avoir jusqu'à deux charges et confère **10** de points d'armure à l'allié et à Duriel durant la durée. Si la cible est un ennemi, ce dernier perd **10** points d'armure.



Tempête de tourments

Durant l'effet de *Présence Effroyable*, vous faites **18 (x 1.04 par niveau)** de dégâts de zone par seconde dans un rayon de **2** (cercle) autour de vous. Cet effet augmente de **10%** par unités ennemies non-héroïques faisant face à vous et de **50%** pour les héros ennemis.





Tier 4 (Niveau 10)

Obsession Piétinante

Enclenchez une charge vers un héros ciblé et volez **15** points d'armure, **immobilisant** la victime et Duriel pendant **3** secondes.

La charge piétine les ennemis sur son passage, causant **120 (x 1.04 par niveau)** de dégâts et les poussant sur les côtés.



Bain de Sang

Duriel mutile son corps, créant une zone de sang noir autour de lui. Ce sang est noir et augmente de **15%** l'effet de base de *Douleur Délectable*.

Passif : Augmente l'effet de redirection de *Douleur Délectable* de **5%**



Tier 5 (Niveau 13)

Étendard des Enfers

Présence Effroyable applique l'effet inverse à vos alliés si vous êtes dans leur champ de vision frontal à une portée maximale de **8**. L'effet prend **1** seconde à s'estomper.



Lacérations vicieuses

Toutes les **10** secondes, votre prochaine attaque de base contre un héros inflige **60%** de dégâts périodiques supplémentaires sur une durée de **3** secondes. La cible laisse une traînée de sang durant l'effet. Le temps de recharge est réduit de **1** seconde pour chaque attaque de base réussie.



Roi des limaces

Pour chaque seconde qu'un héros ennemi est dans une flaque de sang, une larve sangsue possédant **80 (x 1.04 par niveau)** points de vie est créée. La larve sangsue attaque le héros pendant **5** secondes ou jusqu'à sa mort, infligeant **10 (x 1.04 par niveau)** points de dégâts par attaque et régénérant Duriel des dégâts infligés.



Tier 6 (Niveau 16)

Fixation

Vos attaques de bases infligent **2%** du maximum de points de vie des victimes du saignement de la deuxième attaque de *Double Entailles*. Chaque attaque consécutive augmente la vitesse de la prochaine attaque de **20%**. Ce bonus est perdu si vous changez de cible, ratez votre attaque ou êtes étourdi.



Oeil pour oeil

Si la cible alliée de Lié par la Souffrance redirige au moins **250 (x 1.04 par niveau)** de dégâts, elle inflige **80 (x 1.04 par niveau)** de dégâts autour d'elle et elle se guérit du total infligé. Si la cible ennemi se fait rediriger au moins **100 (x 1.04 par niveau)** de dégâts vers elle-même, elle guérit vos alliés autour d'elle de **80 (x 1.04 par niveau)** points de vie. Cet effet peut seulement être causé **1** fois par marque.



Présence de fer

Présence Effroyable confère **8%** de votre maximum de points de vie sous forme de bouclier temporaire à vous et vos alliés dans le radius d'effet pour la durée du sort. Cet effet peut seulement être causé **1** fois par lancement du sort.



Armure de Chair

Activez pour sacrifier **10%** de votre maximum de points de vie et vous conférer le double de la valeur sous forme de bouclier durant **5** secondes. Tous les dégâts infligés sur vous durant l'effet du bouclier vous guérissent. La valeur maximale de guérison équivaut à celle du bouclier.



Temps de recharge : 60 secondes



Tier 7 (Niveau 20)

Obsession persistante

Si la cible meurt sous l'effet d'*Obsession Piétinante*, la capacité se recharge instantanément. Les durées des effets d'immobilisation et de vol d'armure sont augmentées à **4 secondes**.



Mer de sang

Augmente le rayon à 10. Vos alliés gagnent l'effet de *Douleur Délectable* sans talent lorsqu'il sont dans le sang noir.



Lames des Enfers

Augmente de **20%** les dégâts infligés par les attaques de base aux ennemis dans une flaque de sang et diminue les effets de guérison appliqués sur eux de **20%** pendant **1 seconde**



Coeur démoniaque

Quête : Lancer des flaques de sang avec *Douleur Délectable* change le coût par un effet de guérison.

Récompense : Après avoir lancé **100** flaques de sang depuis le début de la partie, le coût de **5%** de maximum de points vie est changé pour une guérison de **5%** de votre maximum de points de vie.





Défis d'équilibrage

- Une **valeur de redirection et des durées trop élevée ainsi que des temps de recharge trop bas pourrait forcer les héros lui faisant face à être trop passifs**, dans le sens où un ennemi n'aurait pas le choix d'arrêter ses attaques et de s'enfuir peu importe la situation.
 - Mettre une graduation sur la redirection pourrait aider : par exemple, *Lié par la Souffrance* pourrait commencer à 1% de redirection au moment du lancement, et monter graduellement jusqu'à 30% au courant de la durée.
- **Si son équipe n'a pas de guérisseur, il devient difficile pour Duriel d'agir comme un guerrier** puisque son trait et une de ses capacités le force à perdre des points de vie.
 - Pour y remédier, il possède un effet de guérison situationnel sur son trait ainsi que certains talents de guérison.
- Il est possible que **Duriel soit trop puissant dans un 1 contre 1 comparé à d'autres héros qui excellent seulement dans ces cas-là**.
 - Peut-être modifier certains de ses talents d'assassin pour qu'il le rende seulement plus fort selon des conditions comme prendre des dégâts.
- Ayant seulement une capacité de base faisant des dégâts directes, **Duriel pourrait être ennuyant à jouer dans une ligne où il n'y a pas beaucoup de combats d'équipe** pour utiliser ses autres capacités efficacement.
 - Il a quelques talents contre les structures et les unités non-héroïque pour aider sur ce point. *Lié par la Souffrance* sur un allié pourrait être changé pour rediriger les dégâts vers l'ennemi, permettant à Duriel de l'appliquer sur lui-même ou sur un serviteur allié pour endommager ennemis indirectement.
- **Présence Effroyable sans talent manque peut-être quelque chose pour rendre la capacité plus intéressante**.
 - Modifier la capacité pour qu'elle applique un effet différent dépendant de si les ennemis font face ou non à Duriel, par exemple.