

Personnages

Les personnages sont l'élément phare du jeu et leur conception oriente dans de nombreuses directions les décisions prises lors de l'élaboration du projet, c'est pourquoi ils ont été imaginés dès les débuts de la conception. L'équipe des joueurs se compose exactement d'un de chaque type de personnage.

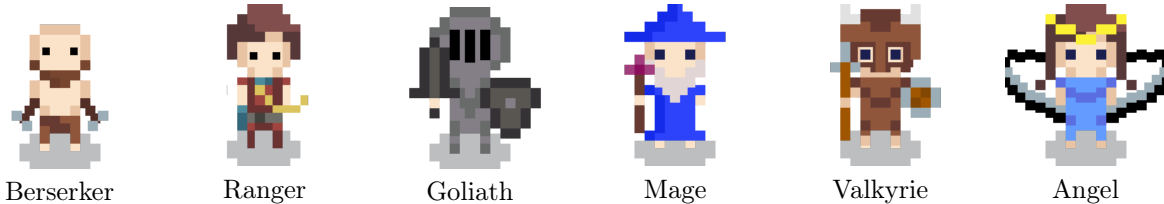


Figure 1 – Sprites des personnages

Berserker

Berserker désigne un guerrier-fauve qui entre dans une fureur sacrée pour combattre, le rendant surpuissant et capable des plus invraisemblables exploits [6]. C'est bien à cette image que le berserker a été conçu. Etant un attaquant physique à courte portée, le berserker augmente son attaque en éliminant des ennemis et en subissant des malus avec la possibilité de partir en fureur si certaines conditions sont respectées.

« Berserk » pourrait signifier « peau d'ours » ou alors « sans protection » [6]. Le berserker est donc torse nu avec un bas en peau de bête. Etant de braves guerriers ils se passent de boucliers et priorisent les dégâts en s'armant de petites épées ou de haches.

Passif : *Bloodthirst* : Eliminer deux ennemis dans le même tour double l'attaque du Berserker jusqu'à la fin du tour, et lui redonne 3 points d'action.

Skill 0 : *Slash* : Attaque un ennemi avec ses deux haches à courte portée.

Skill 1 : *Killing Blow* : Attaque un ennemi avec ses deux haches. Si l'ennemi meurt, augmente de façon permanente l'attaque du berserker et lui redonne un point d'action.

Skill 2 : *Fury* : Enlève tout malus du berserker et augmente de façon permanente son attaque par le nombre de tours de malus enlevés.

Skill 3 : *Frenzied Dash* : Saute jusqu'à la case ciblée, infligeant des dégâts en zone à l'arrivée.

Ranger

Ranger est une classe souvent retrouvée dans les RPG; elle rappelle les chasseurs utilisant des arcs ou des arbalètes[2]. Etant un attaquant physique à longue portée, le ranger suit bien cette lignée. Avec des capacités pour augmenter sa portée et empêcher ses ennemis de se rapprocher, il est le tireur d'élite de l'équipe.

Vu la nature de ses attaques lointaines, il n'est pas nécessaire qu'il se protège comme ceux qui vont au front. Au contraire les ranger priorisent une armure légère afin de rester mobile et précis tout en ayant un minimum de protection.

Passif : *Sentinel* : Le premier ennemi qui bouge dans la portée du ranger, ce prendra un *bolt* (voir *skill 0*).

Skill 0 : *Bolt* : Attaque un ennemi à longue portée.

Skill 1 : *Focus* : Augmente la durée de tout bonus sur le perso par deux tours, réduit la durée de tous les malus par un tour.

Skill 2 : *Trap* : Installe un piège sur une case qui immobilise un adversaire passant par dessus (*voir Cripple à la figure 2b*).

Skill 3 : *Deadeye* : Augmente la vision (et donc la portée(*voir figure 2a*)) du personnage ainsi que lui donne des carreaux percants pendant trois tours (*voir Piercing à la figure 2b*).

Goliath

Le mot goliath, signifiant immense ou gigantesque, est souvent utilisé en tant que symbole pour un obstacle infranchissable ou indestructible[1]. C'est avec cette idée en tête que le Goliath a été créé. Etant un attaquant physique à courte portée, le goliath n'est pas là pour infliger des dégâts, mais plutôt pour en subir. Avec de très hautes résistances et sa capacité de bloquer les dégâts qui lui sont infligés, le goliath est le bouclier intuable de l'équipe.

Etant l'acteur principal au front du combat, le goliath se doit d'être lourdement protégé. Il possède donc une armure complète et un bouclier de grande taille.

Passif : *Guardian* : Le goliath a 30% de chance de bloquer les dégâts entrant.

Skill 0 : *Bash* : Attaque un ennemi à courte portée avec son bouclier, infligeant des dégâts et réduisant leurs résistances.

Skill 1 : *Shields Up* : Augmente sa chance de bloquer les dégâts entrant de son passif jusqu'à 70% (*voir Guarding à la figure 2b*).

Skill 2 : *Detain* : Capture un ennemi pour trois tours (*voir Detained à la figure 2b*).

Skill 3 : *Banner* : Ramène à zéro le délais de récupération des sorts de tous ses alliés, ainsi que provoque les ennemis proche de lui (*voir Provoked à la figure 2b*).

Mage

Mage; personne qui pratique les sciences occultes, la magie [8]. Etant un sujet assez vaste, le mage aurait pu pratiquer un nombre presque infinis de magie différentes. Mais si on repense à la class Mage retrouver souvent dans les RPG, les trois magies les plus référencé sont celle du feu, de la glace, et de l'électricité. Et donc, le mage est née, maître de trois éléments, avec ses trois différents ensembles de compétences (une pour chaque élément). Chaque élément a une caractéristique différente, ses sorts de feu peuvent brûler ses cibles (*voir Burning à la figure 2b*), ses sorts de glace peuvent les geler (*voir Freezing à la figure 2b*), et ses sorts électrique on une augmentation de dégâts.

Les mages sont souvent représentés avec un chapeau pointu et une tunique. Le baton magique représente volonté, pouvoir et force du mage en harmonie avec une, plusieurs ou la totalité des sphères de l'arbre de vie kabbalistique [5].

Passif : *Elementalist* : Après avoir utilisé son *skill 0* le mage change d'élément et reçoit de nouveau sorts.

Skill 0 Feu : *Fireball* : Attaque un ennemi à longue portée avec une boule de feu, peut brûler la cible.

Skill 1 Feu : *Flamecharge* : Le mage s'entoure de flammes et s'élance jusqu'à la case ciblée, en infligeant des dégâts et en brûlant tout sur son passage.

Skill 2 Feu : *Flare* : Augmente la vision et la portée de mouvement de tous les alliés. Dévoile aussi les pièges ennemi dans la zone lancée.

Skill 3 Feu : *Eruption* : Une attaque de zone qui inflige de gros dégâts et brûle toutes cibles.

Skill 0 Glace : *Icy Wind* :Attaque un ennemi à longue portée avec un vent glaciale, peut geler la cible.

Skill 1 Glace : *Freeze* : Inflige des dégâts à un ennemis et le gele pendant deux tours.

Skill 2 Glace : *Frozen Armor* : Augmente les résistances d'un allié pour deux tours.

Skill 3 Glace : *Blizzard* : Une attaque de zone qui inflige des dégats, réduit grandement la vision et a une chance de geler ses ennemis. L'eau dans la zone est aussi geler, et les autres cases sont recouvertes de neige.

Skill 0 Electricité : *Shock* : Electrocute un ennemi.

Skill 1 Electricité : *Volt Switch* : Echange d'emplacement avec un allié et inflige des dégats en zone à l'arrivé.

Skill 2 Electricité : *Shock Therapy* : Augmente l'attaque et la magie d'un allié pour deux tours.

Skill 3 Electricité : *Lightning Chain* : Electrocute un ennemi, l'électricité rebondis vers un autre ennemi proche jusqu'à qu'il n'y ait plus de cibles assez proches ou qu'il ait rebondis trois fois.

Valkyrie

Valkyrie, déesses guerrières aux service d'Odin, elle guidait les âmes d'héros digne jusqu'à Valhalla [7]. L'idée de la valkyrie est un personnage qui peut agir au front et infligé des dégats tout en ayant plein d'utilité. Etant une attaquante physique et magique à longue et à courte portée, la valkyrie est la pour veiller sur ces allié et foudroyer ses ennemis.

Les Valkyries sont souvent décrites ornées de casques et armées de lances et de boucliers. Celles du jeu «For Honor» [3] sont bien représentées, le personnage valkyrie en est une adaptation en pixel art.

Passif : *Precision* : Grace à ses coups précis, la valkyrie a une chance de paralyser ses ennemis quand elle leur inflige des dégats (voir *Paralyzed* à la figure 2b).

Skill 0 : *Thrust* : Attaque physiquement un ennemi à courte portée avec sa lance, infligeant des dégats a la case sélectionné et à la case derrière.

Skill 1 : *Odin's Eyes* : Attaque magique de zone à longue portée, la valkyrie appelle un essaim de corbeau pour frapper la zone.

Skill 2 : *Life Transfer* : Redonne toute ses points de vie à un allié puis réduit la portée de mouvement de l'ennemi le plus proche par le nombre de points de vie récupérés.

Skill 3 : *Gates of Valhalla* : Ressuscite tous les alliés morts pour un tour (voir *Summoned* à la figure 2b).

Angel

Angel, ou ange, en français, sont des créatures célestes qui apportent la volonté divine de dieu [4]. Ils sont souvent associé avec la vie et la mortalité. Pour contrebalancer tout les personnages à gros dégats, il nous fallait un personnage qui permetant au jeu d'être moins mortelle. Un ange rentrait parfaitement dans cette idée de restauration, après tout, qu'est ce un jeu fantastique médiéval sans soigneur. Angel est un attaquant magique à longue portée qui se spécialise dans la restauration des points de vie de ses alliés.

Les anges sont l'incarnation de la sagesse et celle ci est représentée par un halo au dessus de leurs têtes. Comme tout les anges elle dispose d'ailes dans son dos.

Passif : *Aura* : Soigne tous les alliés proches au début de chaque tour.

Skill 0 : *Condemn* : Attaque magique a longue portée qui inflige des dégats au ennemis et soigne les alliés.

Skill 1 : *Holy Sorm* : Attaque magique de zone à longue portée, cette attaque inflige des dégats au ennemis et soigne les alliés.

Skill 2 : *Last Sacrifice* : Ce sacrifie pour ressusciter de façon permanent un allié.

Skill 3 : *God's Blessing* : Double les points d'action d'un personnage et le bénis (voir *Blessed* à la figure 2b).

 Points d'Action act_points Indique le nombre d'actions que peut effectuer un personnage; chaque personnage en possède trois au début de chaque tour.	 Points de Vie hp Indique la vie d'un personnage; un personnage meurt une fois ses points de vie tombés à zéro.
 Mouvement mv Indique le nombre de cases qu'un personnage peut parcourir en utilisant un seul point d'action.	 Vision vis Utilisé avec l'attribut range(portée) d'un sort pour calculer la portée jusqu'à laquelle un sort peut être utilisé.
 Attaque atk Utilisé pour calculer les dégâts bruts infligés par un sort physique.	 Magie magic Utilisé pour calculer les dégâts bruts infligés par un sort magique.
 Resistance Physique res_physic Réduit les dégâts infligés par des sorts physiques sur ce personnage. Utilisé dans le calcul des dégâts nets infligés par un sort physique.	 Resistance Magique res_magic Réduit les dégâts infligés par des sorts magiques sur ce personnage. Utilisé dans le calcul des dégâts nets infligés par un sort magique.

(a) Description brève des différentes caractéristiques des personnages

 Cripple malus Personnage ne peut pas bouger et tous dégâts qui lui sont infligés sont augmentés.	 Detained malus Personnage est capturé par un adversaire, il ne peut pas être utilisé jusqu'à ce qu'il soit libéré 3 tours plus tard, ou jusqu'à la mort de son geôlier.
 Provoked malus Le personnage provoqué peut uniquement lancer des sorts sur son provocateur.	 Burning malus A la fin de chaque tour, des dégâts sont infligés au personnage. Un personnage en feu ne peut être gelé. Une tentative d'enflammer un personnage gelé le dégelera.
 Freezing malus Personnage est complètement immobilisé, et ne peut utiliser aucune compétence, mais reçoit une augmentation de ses résistances.	 Paralyzed malus Personnage n'a qu'un seul point d'action par tour à la place de 3.
 Blessed bonus Aucuns délais de récupération ne sont appliqués aux sorts d'un personnage béni.	 Piercing bonus Personnage ignore les résistances de son adversaire quand il attaque.
 Guarding bonus Personnage augmente ses chances de bloquer les dégâts qui lui sont infligés.	 Summoned buff Personnage est temporairement ressuscité.

(b) Description brève des différentes *Status Effects*

Figure 2 – Stats et Status effects

Bibliography

- [1] dictionnaire.sensagent.leparisien.fr. Goliath Definition, 2016.
- [2] Wikipedia.org. Ranger (character class), 2020.
- [3] forhonor.ubisoft.com. Valkyrie ForHonor, 2016.
- [4] Wikipedia.org. Ange, 2020.
- [5] Wikipedia.org. Staff representation, 2020.
- [6] Wikipedia.org. Berserk, 2020.
- [7] Wikipedia.org. Valkyrie, 2020.
- [8] linternaute.fr. Mage Definition, 2020.