Généralités :

Tales of Agaric est un platform fighter 2D tirant des éléments de Super Smash Bros., Dragon Ball FighterZ ou Street Fighter.

Les combattants évoluent dans deux modes de jeu principaux : le mode arène et le mode arcade.

Le mode Arcade se déroule dans l’univers d’Agaric et consiste en divers niveaux pouvant être joués en coop, et se joue davantage comme un beat them up. Des vagues d’ennemis arrivent dans des salles ou des passages et les joueurs doivent les éliminer pour progresser jusqu’au niveau supérieur. Le jeu aura un système de plateformes afin d’intégrer la hauteur dans le gameplay. Régulièrement, des Boss ou Miniboss seront posés sur leur trajet pour épicer le jeu. le but de ce mode est de proposer aux joueurs un gameplay relativement simple et défoulant où leur personnage est au moins aussi fort sinon plus que les ennemis qu’ils rencontrent.

Le mode Arène est un mode XvX compétitif se déroulant dans certaines maps du jeu Arcade ainsi que dans des Maps dédiées. Certaines maps ont des plateformes, ou des vides sur les côtés. Un mode Smash pourra être proposé, et sera peut être le mode principal. (Type smash et endurance.)  
Dans le mode endurance, la gravité sera accélérée pour mettre davantage de mobilité, car il n’y a pas de plateformes et des murs.

## Règles générales :

Règles de base de smash.

Le jeu contiendra peu de True Combos (mis à part LLL et MM) implémentés mais il sera possible de les créer à partir de ce qui est proposé au joueur.

Lorsque le personnage inflige ou reçoit des dégâts, il remplit une jauge de mana.

Certaines attaques spéciales consomment cette jauge de mana pour des effets uniques ou amplifiés.

Notion de quart de cercle externe (bas diagonal côté) et interne (côté Diagonale bas)

Le mode spécial nécessitant la gachette, il serait intéressant d’introduire au moins 2frames après chaque attaque pendant lesquelles, si la gachette est pressée, l’attaque correspondante en mode spéciale sera lancée à la place pour compenser.

# Stats

## Attaque

Dégâts : Puissance de chaque attaque prise séparément. Cela signifie généralement qu'il est plus dur d'infliger des dégâts car nécessité de combo.

Combo : Capacité à lier plusieurs attaques en même temps

Killpower : Capacité à tuer avec une attaque donnée  
Forward Airdash : Distance et durée de l’airdash vers l’avant

## Défense

Shield : Capacité du bouclier et capacité de blocage

Parry : Durée de Hitstun infligée sur une parade

Spotdodge : Durée du spot dodge et durée d’invincibilité

Side Dodges : Durée et distance des esquives latérale

Back airdash : durée et distance de l’ir dash arrière

Airdodges

## Mobilité

Full hop Height

Short Hop Height  
Jump Speed  
Double Jumps height  
Double jumps Number

Ground speed : Vitesses de marche et de course  
Base airspeed : Vitesse latérale atteinte lors d’un double saut, ou vitesse maximale aérienne sans élan

## Mana

Mana Gain : Capacité de génération de mana via les attaques et le temps  
Mana Gage : Capacité totale de mana

Ultra : Puissance de l’ultra

# Commandes :

Général :

Deux modes de combat : Normal et Spécial. Le mode spécial altère les attaques pour donner projectiles, sorts ou attaques spéciales ! Les attaques du mode spécial sont notées s\*. Les attaques aériennes sont notées a\*. bien entendu il est possible d’avoir des attaques spéciales aériennes notées as\* pour Aerial Spécial.

Les directions sont données par U- pour Up, D- pour Down, et F- pour les côtés ( forward)  
Le mode spécial est accessible en maintenant la gâchette droite.

## Attaque

X : Attaque légère (L) sans direction ou Jab, Attaques moyennes (M) avec direction.

Y : Attaque Lourde (H) ou Smash

Left Bumper : Grab ou Guardbreak (Gb), permet de battre les boucliers.

Right Stick : Raccourci possible pour certaines attaques, typiquement attaques lourdes ou moyennes. En l'air, effectue une attaque directionnelle.

QCF : quarter circle forward : Commande réalisée avec le stick gauche consistant à input bas, diagonale bas et coté à la suite. Permet de lancer les EX.

HCF : Half circle forward. Coté-bas-coté opposé.

QCB : quarter circle backwards. Côté avant -Diagonale -bas.

HCB : Half circle backwards : Coté avant - bas - côté arrière.

Full circle : bas-coté avant-haut-coté opposé- bas. Permet de lancer les super.   
Les supers infligent des dégâts élevés, appliquent un bonus temporaire au lanceur, ont beaucoup de Knockback et une framedata correcte permettant de les faire rentrer dans certains combos. Tue à 90-100 au centre. Leur intérêt réside dans le fait qu’on puisse les rentrer dans certains combos, à la différence des smash, et dans le bonus qui est donné après. Une super n'est pas tellement plus puissante qu'un smash.

Le bonus donné par les Super sont temporaires et durent en moyenne 45 secondes. Subir des dégâts réduit la durée du buff par 16\*dégâts reçus en frames (cas pour arsène, peut être changé)

Les effets des Super se dissipent à la mort de leur détenteur.

Right Bumper : grab

Grabs : Le grab universel ne peut effectuer qu’une ou deux options. Par exemple : Lancer loin, à gauche ou à droite, pour mettre dans une situation désavantageuse. Lancer proche avec peu de lag pour combo. Lancer bas pour réaliser une tech chase. Infliger des dégâts. On évite ainsi les grabs inutiles, cf Street fighter dans lequel les grabs sont à résultat unique, ou CF le skilled Roy qui utilisait le grab pour infliger des dégâts.

## Défense

LT : Bouclier ou Shield (S), indisponible en l’air. O**rienté (ne couvre qu’une direction) et orientable (peut être tourné dans l’autre sens)**

(addition possible : Le bouclier ne couvre que le haut ou le bas. Down Shield permet de couvrir le bas et le milieu , Up shield ou Normal Shield permet de couvrir le haut et le milieu. Les attaques aériennes comptent comme des attaques en haut. La plupart des attaques comptent comme des attaques normales. parmis les attaque en bas : Down Tilt, down Smash, et peut être certaines attaques spéciales.)

Appuyer sur une direction pendant que le shield est activé permet de tourner le shield à droite ou à gauche. Le shield couvre par défaut un demi cercle devant le joueur. L’action de se retourner est très rapide (3 frames) mais pendant ces trois frames, le shield est désactivé (empêche de spammer le shield à gauche et à droite).

Le shield dispose d’une barre de résistance qui dépend du personnage. La quantité de vie restante est aperçue au travers de la transparence du shield.

Une parade est réalisée lorsque le bouton de bouclier est pressé quelques frames avant que le coup soit reçu (8 frames ? 5 Frames ?) et relâché au plus tard 5 frames après que le bouton aie été pressé. La parade annule le shield stun et donne 5 frames d’avantage ou d'invulnérabilité au joueur (variable selon les personnages peut être ? Mieux pour Kaatan, moins bon pour Nataak par exemple)

Une parade ratée ouvre largement le joueur.

Une parade donne des dégâts bonus au défenseur pour ses prochaines attaques ?

B : Esquives En place si pressé vers le bas, le haut ou sans direction au sol, sur les côtés si pressé avec droite ou gauche.

En l’air, permet d’esquiver dans toutes les directions en annulant le momentum, ou en place en conservant le momentum comme dans SSBU (D)

*Regarder les données de mêlée et Ultimate sur la frame data des esquives.*

## Mobilité

A : saut. (J). 3 universal frames jumpsquat.

Bumper Droit : Saut également.

Presser deux boutons de saut en même temps permet de faire un micro saut. Il est sinon possible de réaliser un microsaut en appuyant sur le bouton de saut pour 3 frames ou moins (idéalement trouver un moyen pour augmenter à 5-6 frames sans changer le jumpsquat)

Left Stick : déplacements/orientation

Un dash est exécuté si on smash le stick gauche.

Marcher est effectué en appuyant doucement sur le stick. Une fois la marche débutée, appuyer fortement sur le stick conserve la marche. Pour dasher de Nouveau, Il faut relâcher et appuyer fortement de nouveau

En l'air, Presser deux fois le stick gauche à gauche ou à droite en l'air effectue un **air Dash**, couvrant une petite distance avec peu de lag, sans Iframes. Les dégâts et le knockback pris pendant le airdash sont augmentés. La portée du airdash dépend du personnage mais aussi de la direction : Un personnage aggressif aura un bon airdash vers l’avant mais un moins bon airdash vers l’arrière.

(Manoeuvre évasive ou offensive avec peu de risques de punish mais beaucoup de risques de counterhits.)

Les airdash vers l'avant possèdent environ 5 frames de lag

Les airdash vers l'arrière possèdent environ 40 frames de lag.

## Spécial

sL : Spéciale légère. Souvent un projectile ou une attaque rapide.

sH : Spéciale intense. Une attaque souvent plus puissante.

sD : Spéciale Mobilité. Permet de couvrir une distance plus grande, d'esquiver, de contrer. Un input vers le haut réalise toujours une mobilité aérienne permettant de remonter dans les airs, pour tous les personnages. Une mobilité latérale peut avoir divers effets, qui n'est pas toujours (bien que souvent) lié à un déplacement.

sU-D : Up B, ou up special, permettant au joueur de se déplacer rapidement vers le haut avec souvent du lag. Permet de récupérer (recover) et de retourner sur le terrain.

sA : Spécial Saut. Rien de particulier, pour éviter les confusions entre les modes normal et spécial.

Le joueur peut utiliser des quarts de cercle sur les mouvements X et Y pour obtenir des effets supplémentaires en échange de barres de Mana.

Certains personnages disposent de davantage de coups spéciaux que d'autres (Bas X, Bas Y, Y+B…)

# Combinaisons de touches possibles :

Au sol :

Appuyer sur X sans mouvement effectue un combo de base

Appuyer sur X avec une direction effectué l'attaque moyenne dans la direction considérée

Appuyer sur Y dans une direction effectué une attaque lourde dans la direction considérée. Si aucune direction n'est donnée, le personnage réalisera une attaque lourde latérale dans la direction vers laquelle il fait face

L’attaque lourde vers le bas (D-H) couvre généralement les deux côtés du joueur.

Les attaques lourdes peuvent être chargées.

Appuyer dans une direction fait se déplacer lentement le personnage dans cette direction. Appuyer deux fois rapidement dans la même direction fera dasher me personnage dans ladite direction. Il est possible d'attribuer une touche de sprint.

Le jeu pourra être codé pour permettre aux joueurs de dasher comme dans smash

En l’air :

Appuyer sur L effectue une des cinq attaques aériennes normales du joueur.

Utiliser H dans les airs effectue une puissante attaque aérienne avec la même animation. L'animation pourrait être légèrement différente sur quelques frames, ou totalement différente sur certains persos. L'utilité serait en tant que finisher, ou pour les reads en l'air. L’attaque est retardée de 5 frames et a un lag additionnel de 4 frames mais bénéficie d’une puissance augmentée de 20% en dégâts et en Knockback. (frames à discuter)

Shield en l’air effectue une esquive aérienne qui peut être orientée avec Stick Gauche

Il est possible de réaliser une esquive directionnelle aérienne. Les frame data dépendent des personnages. Le bouton d’esquive réalise la même action.

Le Grab est inutilisable en l’air

# Mécaniques spécifiques :

**Tech** : Lorsque le joueur est envoyé au sol par une attaque suffisamment puissante, il peut réaliser une tech, c’est à dire se ratrapper de sa chute et réaliser une de options suivantes : **amortir en place, rouler vers l’avant, rouler vers l’arrière, rebondir et donc sauter (dans une direction au choix).**

Une tech est réalisée en pressant la touche de bouclier moins de 5 frames avant de toucher le sol. Esquiver vers le sol permet également de réaliser une tech.

Toutes les options ont pas mal de lag, y compris sauter (similairement à un ledge jump).

**Air tech** : Technique utilisée comme momentum breaker dans les airs, afin de reprendre le contrôle du personnage après avoir subi un coup, un peu comme si on faisait une **tech en l'air.**

Annule complètement le momentum aérien en faisant une petite animation de récupération (genre un backflip) qui projette très légèrement le joueur dans la direction dans laquelle il était envoyé, avec une petite influence directionnelle possible, et permet de reprendre le contrôle du personnage. La distance parcourue par une Air-Tech dépend du personnage et est indépendant du Hitstun : cette mécanique peut être cruciale pour certains personnages en tant que manoeuvre défensive ou offensive, par exemple une airtech avec beaucoup de distance peut permettre à des joueurs d’échapper à des combos, alors qu’une airtech avec peu de lag et de distance parcourue permet de contre attaquer rapidement.

Il ne peut seulement être lancé dans les **dernières** frames de Tumble, donc seulement sur les coups puissants ou à haut %, **avant** de pouvoir effectuer quoi que ce soit d'autre comme un double saut. Pour compenser, le Hitstun en général sera un peu plus long que dans Ultimate afin de permettre aux combos de fonctionner même si un joueur réalise une Air-Tech.

Ne peut pas être buffer trop en avance. Maintenir le bouton ne suffit pas à effectuer ce geste, il faut le timer (facilité par le knockback en balloon)

Très peu d'iframes (5 au mieux) et un peu de lag (Mais pas autant qu'un airdodge normal, par exemple 30 frames). Peut permettre par exemple un comeback.

Le joueur ne meurt pas si cette action l'envoie dans la blastzone, permettant de survivre à un coup fatal.

Le but principal de cette action est de pouvoir récupérer le contrôle du personnage de manière contrôlée, sans lag, sans dépenser de ressources cruciales, et de récompenser ceux qui maîtrisent le hitstun en leur permettant de survivre plus longtemps.

Une airtech est effectuée en appuyant sur le bouton de **bouclier** en l'air quelques frames avant la fin du Tumble.

*Idée : une airtech coûte 0.5/1 barre de mana, rendant cette option un peu plus coûteuse pour s'échapper des combos et ne faisant pas de cette option la chose à faire en permanence.*

*OU Pas de frame d’invu*

*Réfléchir à comment éviter le spam de Airtechs. Cooldown ?*

**Bouclier :** lorsque le joueur presse la touche correspondante, il lève son bouclier. Le bouclier est incarné par un croissant de lune devant, dessus et dessous le personnage, cependant ceci est purement visuel et sert à visualiser la quantité de vie restante du bouclier. Le bouclier est levé Frame 1.

Le bouclier dispose par défaut d'une jauge de 40 dégâts à absorber. Si la jauge est vidée, le bouclier se brise et le joueur est sonné pendant une durée déterminée (5-10 secondes). Les dégâts subis par la prochaine attaque augmentent de 20-50% et le hitstun de 10%.

Lorsque le bouclier est levé, il perd par défaut 15% de ses PV max par seconde (soit environ 6.5 secondes actives max). Lorsque le bouclier est rangé, il récupère au contraire 10% de ses PV max par seconde.

La plupart des attaques infligent aux boucliers des dégâts similaires à ceux infligés à son détenteur, cependant certaines attaques infligent des dégâts accrus ou réduits aux boucliers.

L'orientation d'une attaque est déterminée par celle de son lanceur. Deux adversaires dos à dos sont considérés comme face à face au niveau des boucliers, signifiant que si une attaque touche l'arrière de la hurtbox, mais que l'attaquant est orienté dans le sens opposé au défenseur, l'attaque compte comme de face et il n'y a pas de cross up. Une manière d’infliger des dégâts à un adversaire qui se protège est ainsi de sauter au dessus de lui et de réaliser un backair, ou de sauter en rar, faire un airdash arrière puis attaquer en Fair une fois de l’autre côté. Il est à noter que pour qu’une attaque réalise un cross up, le personnage doit avoir son centre derrière celui de son adversaire : Cela permet au défenseur de se retourner lorsqu’un adversaire passe derrière lui avec une attaque ayant une large hitbox (ex : Pit atterit derrière avec un Nair. Se retourner en cours de route voudrait dire que Pit est désormais “face au dos” du défenseur, mais comme il est devant lui, il n’y a pas de cross Up).

Se retourner bouclier levé prend quelques frames pendant lesquelles le joueur est totalement vulnérable, sauf pendant les quelques premières frames du lever de bouclier pour permettre de réagir rapidement et de récompenser de lever le bouclier au dernier moment.

Lâcher le bouclier laisse le joueur vulnérable pendant quelques frames.

*Empêche de spammer bouclier à droite et à gauche pour garder une protection multidirectionnelle constante.*

*Question du cross up à considérer.*

**Cross up :** Lorsqu’une attaque touche par derrière une entité en train de se protéger, l’attaquant réalise un cross up. Lors d’un cross up, le défenseur subit davantage de hitstun, permettant à l’attaquant de réaliser un combo plus facilement ou de tuer plus facilement en empêchant l’adversaire d’agir.

Il n’est possible de réaliser un cross Up que sur un adversaire en train de bloquer ou qui était en train de bloquer durant les 5 (?) dernières frames, et de dos.

**Spotdodge cancel :** Sur une esquive en place **réussie**, le joueur peut cancel le **lag** de l’esquive avec n’importe quelle attaque.

*réfléchir à la frame data des spotdodges : pas mal de lag (30 total frames) et 15 frames d’invu.*

**Dodge cancel :** une roulade ou un spotdodge peut être cancel en n'importe quelle attaque sur les dernières actives frames du dodge. Effectuer un dodge cancel coûte 0,5 barre de mana. Le Dodge cancel ne coûte pas de mana si l’esquive en place respect les règles du Spotdodge cancel

=> Etre trop gourmand et rater son esquive et quand même attaquer coûte des ressources à celui qui rate.

Note : réévaluer à l'avenir la fenêtre de cancel

**Wavedash** : Technique permettant de se déplacer sur le sol sur une courte distance en glissant, permettant de lancer des attaques en mouvement. Réalisée en effectuant un saut puis une esquive aérienne vers le sol. Cette technique sera implémentée dans le buffer du jeu, permettant de réaliser la technique facilement en pressant saut, puis diagonale airdodge pendant les trois premières frames pour un instant Wavedash.

La technique permet de tomber des plateformes rapidement sans lag, de se déplacer, d’atterir de manière plus sécurisée comme une tech, etc.

Contrary to popular belief, wavedashing makes you inactionable for 13–16 *frames*\* or about a quarter-second, and is most comparable to a dash in street fighter, but you can control the distance of it, it’s not some game-breaking technique, just a tame but useful movement tool.

**Counterhit** : Mécanique qui récompense les joueurs qui contrent les attaques adverses en attaquant pendant **le startup** de l'attaque adverse. Sur un Counterhit, la cible subit des dégâts augmentés de 30%. Davantage de hitlag également (et un différent effet sonore ?) Le joueur ayant réalisé le counterhit gagne également deux fois plus de Mana pour le counterhit, et l’attaque ayant réalisé le counterhit bénéficie d’une réduction de lag de 5 frames, permettant de réaliser un combo si l’attaque utilisée pour counter est suffisamment faible, et l’adversaire subit davantage de hitstun. Cette réduction de lag n'est pas disponible si l'attaquant dispose d'armure.

Il est à noter que les counterhits ne fonctionnent pas pendant que les hitboxes de l’adversaire sont actives.

**Counterstrike** : Réalisé lorsqu'un joueur touche un autre joueur **alors qu'il a une hitbox active.** Un counterstrike inflige 15-20% de dégâts supplémentaires. Le counter strike ne s'applique pas si les deux entités s'infligent des dégâts en même temps. Lors d’un counterstrike, l’adversaire subit davantage de hitstun. Ne fonctionne pas si l’attaque contrée dispose d’armure.

**Anti Air** : attaques ayant une hitbox permettant de contrer les attaques aeriennes. les meilleurs anti air sont ceux bénéficiant d’une invulnérabilité aux attaques aeriennes sur le haut de leur corps ou sur tout leur corps.

**Ballon Knockback :** Le knockback dans ce jeu est similaire à celui de Ultimate : VItesse initiale très rapide puis ralentissement brutal vers la fin du hitstun. Plus élégant et rend les combos un peu plus difficile. Les Air-techs sont disponibles plus ou moins quand le joueur a ralenti.

**Combo Decreaser (Nom à changer) :** Mécanique diminuant les dégâts subis et le hitstun dans un combo en fonction des dégâts subis. Ne s’applique qu’aux dégâts instantanéments subis. Les dégâts diminuent moitié moins que le total de dégâts infligés lorsque le coup est lancé (et non après) et le hitstun diminue du quart des dégâts du combo.   
Ne s’applique que lors de true combos.

(à réévaluer)

**Aerial Heavy** : En utilisant le bouton pour les attaques lourdes dans les airs, le joueur réalise une attaque aérienne classique avec 5-7 frames de startup additionnelles et un bonus aux dégâts de 30 à 50%, et au knockback de 10 à 15%.

Les aerial heavies ne sont jamais autocancellable et ont un landing lag prolongé de 3-5 frames.

Les Aerial Heavies peuvent être chargées pour quelques frames (10 ? 20 ?). Si tel est le cas la vitesse de chute est fortement ralentie et reprends après. Ne peut avoir lieu qu’une fois par passage en l’air pour éviter le stalling.

**Double dodge cancel** : Consomme **une barre de Mana** pour réaliser une esquive latérale sans iframes, avec très peu de lag (a voir ?), mais qui peut être faite pendant les recovery frames de n’importe quelle attaque **normale** **au sol**, sauf les Power heavies. Utilisé en pressant deux fois la touche d’esquive (D) pendant les recovery frames d'une attaque donnée en moins de 10 frames.

*Utile pour faire des combos, ou pour rendre certaines options safe.*

*Cooldown ? In total max d'iframes cancellable ?*

**Airdash** : mouvement aérien réalisé en appuyant deux fois rapidement sur le côté en moins de 8-10 frames d'écart. (ou deux fois sur D ?)

Vers l'avant la technique a très peu de lag et est utilisée pour mettre la pression lors de l'offensive.

Vers l'arrière, la technique est plus lente avec davantage de lag, utilisée pour faire une esquive aérienne avec moins de lag mais également sans Iframes, ou pour se repositionner.

Les portées avant et arrière sont différentes et varient selon les personnages. La durée de l'airdash et le lag peuvent varier également.

**Instant airdash :** Appuyer de nouveau dans une direction après un saut moins de 8 frames après le début du saut suffit à réaliser un airdash, comme si l’input de la direction du saut suffit à réaliser le premier input d’un airdash. Ainsi à la place de faire Avant saut > avant > Avant pour faire un airdash, on peut faire Avant saut > avant pour réaliser un instant airdash.

Le instant airdash n’est pas réalisable si aucune direction n’est donnée lors de l’input du saut. Il ne peut pas être réalisé si la direction de l’airdash est opposée au saut (Arrière saut > avant par exemple).

*Cette dernière précision sert à éviter de réaliser un airdash accidentel lors d’un saut arrière Fair par exemple.*

**Airdash dodge cancel :** consomme une barre de Mana pour réaliser un airdash pendant les recovery frames d'une attaque aérienne **normale** quelconque, sauf les Power heavies. Similaire au double dodge cancel.

Compte comme un airdash supplémentaire par rapport au airdash unique, c’st à dire que le joueur dispose d’un airdash ET d’un Airdash Dodge Cancel

Peut être orienté un peu vers le haut ou le bas

CF Chasedodge Brawlhalla

Un Airdash dodge cancel vers l’avant coûte une demi barre, alors qu’un airdash dodge cancel vers l’arrière coûte une barre.

*Commande à définir*

**Mana** : Une ressource qui se remplit au cours du combat.

Les données suivantes sont des moyennes et dépendent des personnages.

Une barre est composée de 100 unités.

Infliger un % dégât remplit la barre de trois unité. 33 dégâts suffisent à remplir une barre.

Subit un dégât remplit la barre de deux unité. Subir 50 dégâts suffit à remplir une barre.

Les barres se remplissent également au cours du temps à un rythme de 3 unités par seconde de jeu. Il faut environ 30 secondes pour remplir une barre.

En réalité les capacités de régénération et de contenance dépendent du personnage

*Idée : Attaques qui restreignent le gain de mana, ou situations, comme étant en l’air.*

*Par exemple : être en hitstun empêche la régénération naturelle de mana*

*Lever son bouclier empêche la régénération de mana.*

**EX move** : les attaques spéciales nécessitant des commandes inputs comme des quarts de cercle consomment généralement une certaine quantité de mana. Si tel est le cas, les dégâts infligés par la capacité ne participent pas à la génération de mana. Ces attaques sont appelées EX moves. Les power Heavies sont des EX moves.

Le EX moves consomment généralement du mana.

**Parade** : En appuyant sur le bouton de bouclier moins de 5-7 frames Avant qu'une attaque ne touche, et en le relâchant moins de 5-6 frames après avoir appuyé (c’est à dire avant que l’attaque ne touche, ou pendant), le joueur réalise une parade. Lors d'une parade, l'attaquant est placé en hitstun pendant au moins 5 frames supplémentaires, le défenseur bénéficie de dégâts en plus (10%) et saute son shieldstun.

Si la parade rate, le défenseur est placé en lag pour au moins 20 frames.

De plus une parade donne 50% de barre de Mana au défenseur et rend 20% de la vie max au bouclier.

*Changer input : Appuyer sur un autre bouton pendant le shield permet de faire une parade. Par exemple Shield + H + D = parade ?*

**Powershield :** Un Powershield est réalisé en appuyant sur le bouclier sans le relâcher, similairement à une parade. Un Powershield réussi n’inflige pas de dégâts au bouclier et ne déplace pas le joueur le réalisant, permettant de rendre certaines actions davantage punissables en empêchant l’adversaire de pousser le bouclier.

**(x) Buffered short hop aerial :**

Appuyer sur une attaque quelconque pendant les 3 premières frames d'un saut buffer un shorthop.

*Donner l’option au joueur de l’implémenter ou pas*

Il est possible de buffer un full hop après un combo en appuyant sur une attaque plus de 4 frames (comprise) Après avoir appuyé sur le saut dans le buffer. Mécanique de Ultimate. **Non nécessaire si un bouton pour chaque saut**

**Frame perfect bonus :** Les attaques buffered infligent 5-10% moins de dégâts.

*Récompense les frame perfect.*

**Power heavies** : technique consommant du mana pour augmenter la puissance d'une attaque puissante donnée (au sol ou en l'air)

La technique est réalisée en effectuant un quart de cercle pour les attaques horizontales, ou un aller retour pour les attaques verticales (bas puis haut pour les attaques vers le haut, haut puis bas pour les attaques vers le bas)

Les power heavies consomment une demi barre et infligent 30% plus de dégâts et 10% plus de knockback. Elles ont également une réduction de lag de 5 frames par rapport à l’attaque non heavy correspondante si l’attaque touche (similaire à un mode turbo) et le landing lag est le même qu’une attaque aérienne normale pour les Power Aerials.

Alternativement les Power Heavies peuvent infliger des dégâts un peu ou pas réduits par rapport à un heavy normal mais sortir plus vite (notamment pour les aerials heavies, dépendant des personnages), potentiellement aussi ou plus vite qu’une aerial normale, permettant ainsi de servir de finisher contre des ressources.

De manière générale : LEs aerials lentes auront des Power Heavies les accélérant

Les aerials rapides auront des Power heavies les ralentissant contre des dégâts en plus.

*Utilisées pour infliger de gros dégâts dans un combo ou sur un finisher pour garantir un kill contre du mana. Considérer implémenter l’idée pour toutes les attaques.*

**Power jump** : Appuyer sur le bas puis vers le haut rapidement avant de sauter permet d'effectuer un saut puissant avec un peu plus de portée.

**Transcendance** : Capacité d’une attaque à ne pas percuter les autres attaques.

# 

# Notes Importantes :

Considérer des options de mouvement comme dans mêlée (entre autre au niveau des plateformes). Sans introduire le même niveau de complexité, cela permettra un jeu plus fluide et complexe.

Considérer le hitstun : combo ou neutral ? Peut être dépendant des personnages ? Ultimate est davantage orienté Neutral, Melee est davantage orienté Combo.  
Note de Nicolas : Plutôt Neutral. Mais les combos c'est hype… Sheik est super flashy dans ultimate. Moins combo que Melee mais combo quand même.

Comment rendre le jeu rapide et nerveux : ne pas mettre beaucoup d’animations de transition longues, vitesse de chute et de saut élevée, fluidité dans les mouvements, options, précision dans les déplacements

Le Hitlag et le Hitstun (et de même pour le Shieldlag et le shield stun) sont calculés en fonction de la puissance, du knockback et du type de l’attaque (Smash, Aerial, projectiles) et d’un multiplicateur additionnel. Il peut sinon être codé spécifiquement pour chaque attaque pour l’équilibrage

Par conséquent la safety d’un move on shield dépend lourdement de ses dégâts, de son knockback, de son shield stun et shield lag. Une fois ces paramètres réglés, l’information la plus importante sera le landing lag et le total de frames de l’animation.

**Il est ainsi important de considérer tous ces paramètres avant de faire les animations.**

**Dans smash, le knockback est directement influencé par les dégâts d’une attaque.** La formule est multiplicative des dégâts de l’attaque, en plus du fait que le knockback est calculé après que les dégâts soient infligés. Un Bonus de dégâts est ainsi directement un bonus de Knockback. Considérer cette réalité dans le jeu : Les dégâts sont-ils importants pour le knockback, ou bien ce dernier est-il directement calculé à partir de celui de l’attaque elle même ?

**Le Hitlag (et shieldlag) sont uniquement esthétiques.** Le calcul de la safety on shield est uniquement fait avec le total de frames et le hitstun (et le landing lag pour une aerial) selon le calcul suivant :

Total Frames - Startup - Shield Stun (attaques au sol)

Shield stun - Landing lag ( aériennes)

Ce calcul donne le nombre de frames négatif on block d’une attaque donnée.

Le fait qu’une attaque soit safe ou pas dépend des otpions de l’adversaire et donc de comment ces dernières sont accessibles selon comment le jeu est codé. Dans smash, -5 est considéré très safe car peu d’attaques OOS sont frame 5. (11 frames shield drop)

**PAS OBLIGÉ DE LIER LE IDLE AVEC L'ANIMATION**

L'animation doit revenir en idle, Mais peut démarrer très brusquement si nécessaire => permet de gagner quelques frames sur l'animation et de faire un startup plus convaincant

De plus, la plupart des animations peuvent être cancel avant leur fin : le retour en Idle est une animation supplémentaire vis à vis de l’animation exploitable.

Considérer les histoires de priorités (lorsque deux hitboxes se rencontrent)

Bien étudier le temps de chargement des sorts de buff ou de soin, ainsi que leur durée totale, comparée à des attaques normales.

Animation : Rendre les choses vivantes en mettant des rebonds ou autres choses qui bougent (voiles, vêtements, boobs) afin de servir l'animation, même si c'est moins réaliste.

Lors de multicoups, éviter de mettre trop de hitlag, ça ralentit le jeu et peut de révéler désagréable si cela dure trop longtemps.

Les attaques envoient en balloon Knockback : le début est très rapide, et ralentit très rapidement à la fin du hitstun. Le joueur peut effectuer une tech aérienne pendant ces frames lors desquelles le personnage est en train de ralentir (avec un petit buffer).

Vitesse de chute assez rapide pour un jeu nerveux (CF melee)

Un ralenti dramatique est assez peu compatible avec du rollback netcode s’il y a du lag de par la nature du rollback netcode. Option pour le désactiver ?

Invincible =/= Intangible : l’invincibilité détruit les hitboxes car il y a collision, ce qui permet de se protéger

**Bonne frame Data : en général : Sub 10 frames**.

Aerials : Great : 5-9, good 10-12, ok 13-16, slow 17+

Ground tilts : Same  
Smashes : Same (16 is standard for Fsmashes, 10 is very fast)

Grab : 6 Fast, 7 Standard, 8 Kinda slow, 9+ slow

Jab : 1 Super Fast, 2 Very Fast, 3 Fast, 4 Average, 5 Average Slow, 6-7 : Kinda Slow, 8+ Slow

Dash attacks range from 5 to 13, 13 being very slow.

Durée des attaques aeriennes :

30 frames : très rapide, suffisamment pour être lancées deux fois dans un short hop par un fast faller, ou pour pouvoir être lancé deux fois en un short hop en utilisant un double saut

40 frames : relativement average.

50+ : plutôt lent.

La durée des aeriennes et leur landing lag seront à définir pour l’équilibrage.

Landing lag : 10- frames : very good

10-20 : Ok

20+ : Slow and punishable

Considérer faire des animation cancel : L’attaque peut être changée avant la fin de son animation. permet de faire des animations plus longues lorsqu’une attaque est lancée, pour plus esthétique, tout en maintenant le potentiel d’un jeu nerveux.

BUFFER AJUSTABLE par les joueurs selon les contrôles qu’ils choisissent. Super important pour permettre à tout le monde de trouver ce qu’il souhaite.

Le buffer d'ultimate est de 9 frames. Problème avec le système de buffer maintenu . Dépendant des inputs ?

Buffer maintenu : option permettant de buffer une action en maintenant la commande plutôt que de la lancer durant le buffer. C'est ce qui permettrait entre autres de faire des shorthops faciles, car sauter et maintenir une attaque pendant la durée du buffet maintenu permet de sauvegarder , mais également de lancer une action très tard après l'input parce qu'elle est maintenue (ex : garder shield actif trop longtemps et si on est éjecté, on réalise une esquive aérienne)

La durée de ce buffer maintenu serait de près d'une seconde.

Problème principal : rend certaines actions compliquées

Ajouter un buffer avec timing : le buffer sauvegarde les inputs, mais aussi le délai avec lequel ils ont été réalisés ? (Est ce vraiment nécessaire ?)

Régler le problème du C stick qui ne sauvegarde pas la direction utilisée (raison pour laquelle on peut buffer un shorthops Nair avec) => Le buffer doit prendre en compte la directoion de l’attaque au moment où elle est buffer.

Eviter les Throws qui permettent de comboter à haut % pour éviter les kill confirms trop simples ..?

Mécanique pour éviter les combos infinis, genre diminution du hitstun en fonction des dégâts subis **lors d’un combo** ? Peut être aussi diminuer les dégâts pour chaque attaque reçue / en fonction des dégâts d’un combo comme dans Street Fighter ou DBFZ

=> Un combo est considéré comme true par l’ordi en prenant en compte l’option la plus rapide pour en sortir (double saut ? Esquive ?) => Manières de prendre des risques sur une frame pour réinitialiser le combo ?

Donner des options pour s’échapper des combos, entre autre le DI (le faire intuitif, genre diriger le personnage là où il veut aller)

Formules de scaling pas seulement linéaires : Le scaling peut être bas au début, puis grandir vite avant de se stabiliser, faisant ainsi une nette différence entre bas % et haut %.

Animations plus extrêmes, moins réalistes, avec du warping par exemple.

Provoquer son adversaire lui donne un quart de barre de Mana.

Pour un jeu responsif, mettre peu d’animations de turnaround ou autres, donner au joueur pleine possession de leur personnage rapidement éviter les rampup pour les mouvements etc. => Ne pas faire attendre le joueur.

Combos à high % : laisser les attaques faibles faibles à haut % pour permettre de continuer à combo dans les attaques plus fortes.

Considérer l’option de permettre de cancel les denrières frames d’un dash par un shield (peut être pas n’importe quelles frames nottament au début mais pas aussi restrictif que dans Ultimate)

# 

# Idées

Lignes de dialogues spécifiques lors d'utilisation de Super

Ex : Nataak à Ignerith : "Désolé Dame Ignerith…"

Nataak à ??? : "Disparaît, monstre !"

Général : "Mon coeur, ma haine, et toute ma rage !"

Ignerith un peu sassy

"Je m'étais attendue à mieux…"

Mécanique de rage

Deux boutons de saut : plutot que d’appuyer sur les deux pour réaliser un short hop, **en assigner un au short hop et un au full hop ?**

Faire parler les persos en gibberish pour les vocals

Equivalents Smash de vitesse : (Important : rapports entre elles)

Nataak : 1.75

Shagaru 1.6 (Special Run 2.15)

Ignerith 1.75 low Average

Darkness 1.9-2

Kaatan 2.4

Lydiana Calme 1.7 / Trauma 1.95

Alissa : 2.1

Eris : 1.8 (2.0 sur les flaques)

Compteur de dégâts dans un combo, déterminé par les true combo, ou alors une seconde après le dernier coup donné, et/ou arrêté dès que le créateur du combo subit du knockback.

Lorqu’un nerf doit être fait, considérer buff les autres options afin de changer la manière de jouer.  
Ex : un perso est campy ? Rendre ses options générales meilleures pour lui donner des options pour éviter de camper et rendre ses options de camping moins safe.

Claw trails de wolf pour ???.+ Joker Sword Trail ?

Options de custom pour certaines attaques spéciales ?

Idée mode Arcade : niveau déroulant.

Peut être pour une partie. Sinon regarder subspace emissary.

**Regarder les animations de DBFZ :** elles ne sont pas toutes hyperfluides, et ne sont probablement pas en 60 fps, mais elles rendent bien !

# Stages

Évidemment prévoir un FD et un Battlefield. Les stages symétriques avec deux plateformes sont pas mal  
  
Intéressant : Un stage asymétrique, avec une plateforme postée décalée, ce qui modifie les zones d’intérêt et de désintérêt du jeu.

Autres paramètres : Taille des blastzones, largeur des plateformes (important lors de techchases par en dessous), hauteur des plateformes

Plateformes basses, en dessous de la ledge, permettant de recover plus facilement mais aussi d'edgeguard plus facilement

Introduction d’une power zone dans laquelle le knockback reçu est plus fort de 5%. Cette zone existe en dessous du niveau du sol, et proche des blast zones des côtés. Ces zones servent à rendre les edgeguards plus puissants, mais si le défenseur parvient à frapper le premier, il aura une meilleure occasion de recover.

Option d'un stage comme celui de Terry, avec des murs qui se détruisent lors d'un kb important. (Option de mode de stage peut être, garder les plateformes et les powerzones peut être intéressant.)

# Melee vs Ultimate :

Les choses à garder seront surlignées en vert, à retirer surlignées en rouge

1. No Buffer. You have to input your moves frame-perfect or else they will either come out late or not at all.
2. More hitstun. There are true combos and you can keep up the pressure even if it is not a true combo, that applies to both games. However in melee, there are still more true combos, which leaves the opponent with nothing but di-mixups to get out of them.

Intéressant. Peut être mettre un peu plus de hitstun ? Une autre idée pourrait être d’augmenter le hitstun par rapport à Ultimate mais de diminuer les dégâts subis si un combo est long. (Déterminé par les dégâts infligés par le combo)

Le problème avec peu de hitstun est que cela rend les combos répétitifs car cela réduit les options.

1. It's faster. I guess this point is kinda subjective, but in general characters move faster, characters fall faster and stocks get taken faster, so I'd say it's a faster game.
2. It's more technically demanding. I guess that's subjective too but melee has been out for a long time and a lot of the discovered techniques have become mandatory in regular gameplay, like l-cancel, wavelanding and ledgedashing, with a lot more laying around for the more dedicated player, like pivotcanceling or a bunch of characterspecific tech. This point could change as more and more techs get found in ultimate.

Intéressant. Je (Nicolas) ne suis pas favorable à un jeu qui demande une rigueur excessive d’exécution, je ne trouve pas cela amusant. Cependant avoir beaucoup d’options accessibles est un plus.

1. No Ledgetrumping. This creates a nice little mixup between the recovering player and the edgeguarder. The Ledge is usually the preferred position over landing onstage, but if the edgeguarder reads the recovery onstage you'll get less punished than if he reads the recovery to the ledge. However if the opponent is far enough out so they have to go for the ledge, the stock is yours.
2. Chaingrabs. Technically they are part of 2., but a lot of ppl don't like them for some reason so I list them seperately. You can always di to make it harder for the opponent or to move towards platforms.
3. Movement. In melee, your current speed is carried over when jumping, in ultimate it isn't. Mécanique très intéressante, on pourrait garder cela avec une vitesse maximale théorique de saut, mais pas de vitesse maximale pratique. La vitesse est également réinitialisée en cas de double saut, et la vitesse maximale atteinte en étant en l’air sans élan est bloquée par la vitesse théorique.

In melee you can cancel your dash at any point with a dash in the opposite direction, in ultimate that is only possible at the end of the dash. A garder pour le dashdance

In melee, landing with an airdodge has 10 frames of endinglag and you can slide off edges, making it essentially lagless, in ultimate it takes 20 frames and you can't slide off edges. Bon à garder pour ne pas avoir un désavantage trop long. Peut être pas aussi extrême que 10 frames. 15 ?

1. They are different games. I just use this point to list a few rather minor differences: Rolling in ultimate is better, the ledge is a less favorable position in ultimate, you can't grab the ledge when looking the other direction in melee, you can cancel the douoblejump of mewtwo, ness and yoshi with an aerial, you're less helpless when landing because airdodge to escape is more viable in ultimate, you have to mash in order to get out of tumble without jumping in melee while in ultimate you can cancel tumble with anything, in melee you can tech anything while in ultimate you can't anymore if the attack is strong enough. Also melee is an old game with a developed meta which consists of 8-10 viable characters on top level gameplay, ultimate's meta is still very young, we have no idea where some of the characters stand and patches are also a thing.

Résumé : Un jeu un peu plus punitif que Ultimate, c’est à dire qui récompense un joueur pour les coups qu’il a donné, mais qui autorise facilement le défenseur à sortir du désavantage une fois que le combo est fini => phases de domination plus courtes

Melee has a few mechanics that make it so beautiful compared to ult (my opinion). These are:

1. **Wavedash:** Wavedashing fundamentally changes every single interaction of the game. The ability to slide for re-positioning while having the ability to actively put out a hitbox allows for a multiplication of possible options. Imagine all the options on Ultimate. Now imagine you can slide before them. It doesn't just enter as a gimmick, it fundamentally alters the options you can do both defensively and offensively. It also allows you to approach someone while your back is turned to them. This allows for a whole nest of mind games about spacing, which direction your facing, etc.

Dans les faits cela permet de bouger un peu tout en attaquant. Une très bonne chose qui rend le jeu moins statique.

1. **Shield Drop:** The shield drop option allows you to be on a platform with your shield up and immediately produce a hitbox or drop through the platform. This saves tons of frames and allows the platform to be less of a disadvantaged state. It opens up tons of creative options for how to leave shield when attacked on a platform. This fundamentally changes the dimensionality of shield play and platform movement. It also means simply standing on a platform can be an extremely strong bait. Feigning defense for an offensive opening.

Plutot self explanatory. Les plateformes sont ainsi plus safes, ce qui est une bonne chose pour exploiter tout le terrain : dans ultimate les plateformes sont des points de désavantage.

1. **Dash Dance:** In melee, a dash can be animation cancelled by a dash, allowing you to string together quick dashes. These allow you to micro-space, mind game, weave in and out, bait, and react faster to the flow of neutral.

Déjà mentionné auparavant, c’est une bonne chose.

1. **Wavedash Out of Shield:** In melee, there are more out of shield options. In ultimate, if you shield, you have roll, jump, drop shield, or grab. In melee you have all of these, plus the ability to reposition yourself forward or backwards (without iframes). This means that your shield becomes an offensive weapon to bait and punish with. You can run forward and shield, then once they hit it, wavedash at them or away. It means that movement in and out of shield is more dynamic and fluid.
2. **Wavelanding:** In melee, landing from a fall is not a disadvantaged state. When you land instead of arriving in a static location, you can slip and slide off of platforms, away from the enemy, towards the enemy, etc. This allows you to have an entire meta game where spacing is more dynamic because someone can land from their full hop, waveland at you, and immediately be on top of you despite them landing from the hop. Further, if you waveland off of a platform, it allows you to immediately throw out an aerial. This means you could go from being underneath a platform, instant double jump, and waveland off into an aerial. This mixes up the possibility of options so much.

Explique comment plateform cancel, rend le jeu plus safe lorsqu’on atterit, permet davantage de mixups en attaque.

Why does all of this matter? Well Ultimate is no doubt a beautiful game. You can tell the developers poured a lot of heart and soul into it. The game has complexity and depth. However, simply due to the movement options alone, Melee allows for an entire new dimension of possibility. I don't argue that Ultimate has a massive skill ceiling and can be hype, but Melee has all of that PLUS an entire new dimension of nuance simply due to hyperfluid movement. For this reason, I think Ultimate is great. But melee is greater and has more dimensionality to its interactions. Neutral, offense, and defense are all more dynamic because each player has more potential options of how to literally move inside the game.

Everyone who plays Melee will tell you that movement is one of the best parts of the game. The problem is, casual players can't move in that game. They may pick up the controller and play a little bit but they won't be able to see all of the paths possible or even a fraction of them until spending time with the game and learning how to waveland, wavedash, shield drop, dash dance, etc.

Lastly, in Ultimate, ledgeplay is fairly one dimensional. Ledgetrumping means your opponent can ALWAYS return to ledge which then creates two paths: 1. 2 frame them, 2. Ledgetrap. Ledgetrap is basically responding to one of the 3-4 basic ledge options they have. In Melee, you have ledge trapping + ledge hogging + more active edge guarding. There are also more options off the ledge in melee.

* Less input delay on Melee, 3 frames. => More reaction, less prevision and read.
* Worse recoveries across the board, making edge guards meaningful once you made the other spend his double jump.
* Davantage d’options on ledge. Par exemple un micro saut, un saut total …
* Ledgehogging : Tenir la ledge pour empêcher un autre de la saisir. Ne fonctionne que si dispose d ‘invu, car sinon le Up B de celui qui revient peut pousser le ledgehogger hors de la ledge. la mécanique a été remplacée par le ledge trump.

=> Important de mentionner toutes ces techniques dans le tutoriel afin de familiariser le joueur avec.

Concerning Why Melee is good :

MHO melee players don’t actually know all the reasons they like melee, but they do all matter. Here’s a list where i’ll try to categorize and cover not only what makes melee fun, but also effective, it’s wordy but im trying to avoid leaving things out.

1. **Ground movement**This is the reason that im pretty sure everyone already knows. In melee, every character can cancel their *initial dash\**, into a dash in the other direction, and you can *wavedash\**. Contrary to popular belief, wavedashing makes you inactionable for 13–16 *frames*\* or about a quarter-second, and is most comparable to a dash in street fighter, but you can control the distance of it, it’s not some game-breaking technique, just a tame but useful movement tool. As a result, you can control your position while moving at full speed, and change directions at any time. If you retreat to avoid a move, for instance, not only can you control the distance you retreat to, but you can also immediately turn back and punish them while their move recovers. If you run at somebody, you can move in short steps to test their response from a safe distance. Things like that. Basically, you play a fully mobile grounded neutral in melee, whereas in newer games, even ultimate, it’s much more difficult to generate openings with your movement; if you dash, you’re stuck in your dash, and walking is not only slow but hard to control, with slow turn animations and slow acceleration to max walk speed. Also you could block during your dash which you can’t do in smash 4 or ultimate. (In ultimate the ground game is non existent and is mostly an aerial game. Find a compromise, allow for very good mobility in the air and on the ground.)
2. **Combos, Hitstun, and *Edgeguards***The amount of reward you get for the moves you use was (usually) better scaled in melee, particularly with regard to the % on your opponent, and different states of disadvantage converted into each other smoothly. Strong moves, even ones with a lot of recovery, gave you more reward, weak moves gave you less, and as your opponent took more damage, more could be done with weaker moves, and in many matchups, you would eventually be able to combo into a kill with your weakest, safest attacks and throws. In newer games, only very fast, often weak moves while your opponent is at low percent can start or finish combos; using a smash attack at low percent leads to nothing while being very unsafe, and *confirming\** into a kill at high percent with your safe moves is a luxury few characters have, so you would often see people playing very defensively and fishing for smash attacks at high percent. In melee, you can use strong moves like smashes and throws at low percent to lead into combos, knockdowns, and *juggles\**, giving you a chance to get them offstage, which would give you a chance to ko them(key word here is “chance,” the defender is in danger, but not certain to die, even if their opponent is playing perfectly.) At high percents, you can still use smash attacks to kill, but you often have plenty of safe, weaker moves and throws that either start edgeguards or confirm into kills.  
     
   Combos in general have a lot of variety based on damage, matchup, the hit that started the combo, and *DI*\*. Also, characters with a fast fall speed can be combo’d longer and are more easily killed offstage than floaty ones, which is quite elegant, because having a fast fall speed enhances a character’s offense and vertical mobility, leading to a natural glass canon dynamic.  
     
   As for edgeguards, there are two pros which make edgeguarding healthy. When you’re recovering, you can’t grab the ledge unless you’re descending. This means that using your double-jump or up-b immediately will leave you vulnerable, giving you incentive to go low and wait until you’re the perfect distance below the ledge to grab it at the apex of your double jump/up-b, also known as the “sweet spot”. Then there’s ledge hogging.  
   Ledge hogging in melee has recieved some criticism, but in the end, it’s very healthy. I mentioned that in melee you have to drop down to the sweet spot to double jump or up-b back to the ledge or else you’ll be vulnerable after. There’s two ways to beat that. One is to drop down with them and hit them as they try to double jump back or right before their up-b comes out. The other way is to hog the ledge as they drift too low to recover on stage, resulting in their certain death. The threat of ledge hogging pressures people into recovering high or early, but if you wait around to punish their high recovery, you leave the ledge open. Ledge hogging also means that if your opponent is in a checkmate offstage, you kill them every time, and every character can do it.  
     
   There are some who think its kinda too easy to get successful edgeguards in melee, which is fair, but it’s also deeper, and it makes recoveries with a lot of invincibility much more manageable.
3. **Offensive safety, buffness, dankness, afterthoughts**Melee characters tend to have safer, faster moves with bigger hitboxes. Aerial moves have low recovery on landing, short hops are very short, and the momentum from a dash carries into jumps. Many moves are safe on shield if used at the right ranges, and aerial moves are safe on shield if used right before touching down, which is made easy due to the fast short hops. Furthermore, shielding in the first place is a bigger commitment, since your movement out of it is limited. Personally, i think this is one of the weak areas in melee, but also it’s done worse in newer smash games, so i deal. Ultimate has a similar deal, but not being able to block during dash or wavedash out of shield gives me a headache.  
   => Give some mobility while blocking, like a very slow walk or smth.  
     
     
   In general you’ll find that a lot of melee characters are very buff and handle very differently from one another, and can be played with different philosophies and skillsets. Once you get the hang of the game and the character you’re playing, you can do some pretty wild stuff, and it will feel very satisfying in your hands, especially if you’ve put a lot of practice into making it all work. Melee on CRT also has a really low input lag, and you’ll feel really plugged into the game once you get used to the controls(there’s no input leniency). It should be mentioned that everything has a pretty high skill cap in melee, not just your movement and combos, but also surviving, recovering, and defending. Better players will hit you harder, more often, get out of your combos, and get back to stage versus you. Basically there’s a lot of ways to be good at the game, and two equally successful players are unlikely to be good at the same things.  
     
   Keep in mind these are just the reasons why people like the game, so i didn’t really get into the bad things about the game. Hope this was helpful.  
     
   jargon in case you dont know:  
   *initial dash*, first few frames before your run, between 7 frames for shiek and 18 for mewtwo; *wavedash;* jump, and do an angled airdodge into the ground on your first airborne frame, momentum from the airdodge is preserved upon landing and you briefly slide in one direction. technically more like a triangle dash, but the name is stuck now; *frames,* discrete images displayed in quick sequence to simulate motion, smallest and most relevant unit of time in fighting games, equal to 16.6ms for games played at 60hz; *confirming*, using a safe combo starter and checking to see if the move hit before inputting the next step of the combo; *juggle,* pressuring an opponent above you with moves that hit them back into the air as they try to reach the ground without taking damage; *DI,* tilting the control stick perpendicular to the launch angle of an attack as you get hit can influence the direction of the launch by 18 degrees in either direction, used to escape combos and survive kill moves

Moveset des personnages

Notes :  
Les dégâts sont notés entre parenthèses. Un tiret sert à différencier différentes instances de dégâts. Un Slash différencie, dans cet ordre, le SweetSpot du SourSpot.

Principes : plus un coup est difficile à placer (lenteur, taille de la hitboxe, sweep de la hitbox) plus sa récompense doit être importante.

Rôles principaux : Dégâts, tuer, couvrir,

Notes pour les moveset : utilité des différents Moves :

Jab : Faire de la place, setup pour combo, forcer une tech, interrompre des combos au sol

F tilt : Faire de la place, couvrir une grande zone, combo, tech setup, tuer

U tilt : Anti air, combo setup, couvrir devant, au dessus ou derrière, tuer

D tilt : Faire de la place, tech setup, combo setup, 2 frame

F Smash : Tuer

U Smash : Tuer, devant ou derrière ou les deux

D Smash : couvrir devant et derrière, tuer, angle bas ou très haut, 2 frame, Dégâts.

Nair : Combo, couvrir du terrain, combo breaker, dégâts, multicoups

Fair : Combo, dégager loin, tuer, couvrir du terrain

Uair : combo, juggle, anti air, couvrir du terrain, tuer

Dair : Spike, landing, combo

Bair : Dégâts, combo, tuer

# Darkness (Nom à changer)

Archétype : All Rounder, Spacer

Principe du personnage : rapide moyen+ au sol mais dispose d’outils de déplacements rapides, rapide moyen en l’air. Possède un sweet spot et un sour spot comme Marth. (Peut être même un sweet spot, un normal spot et un sour spot)

Ses Attaques lourdes sont très puissantes mais lentes car utilisent Rory. Gameplay patient, basé sur la distance, le spacing, et l'exploitation d'erreurs.

Ses outils lui permettent de punir rapidement les adversaires qui lancent des attaques peu safe. Il a également des options de pressions avec beaucoup de risque mais pas mal de récompense.

Son tipper lui permet d'infliger de gros dégâts s'il arrive à effectuer son spacing correctement.

Rory lui offre des options violentes pour punir, mais est assez lente. Il a aussi le défaut de devoir commit certaines actions puissantes, ce qui fait qu'il est lui même punissable s'il tente d'aller trop loin.

Notes : Rendre les Hitboxes plus pratiques que celles de Marth d’Ultimate. (genre 40% de la taille totale de la Hbox, ou la grande partie de la lame du katana). Peut être introduire une Hitbox intermédiaire au sourspot pour éviter de noodle tout le temps quand on rate le sweet spot. Cf melee

Normal:

LLL (3-5-5) Trois coups au Katana. Frame 2-3

S-M (16.7 / 10) Dégaine rapidement devant lui. Le sweetspot est un killmove. Pas comme marth qui a une hitbox au dessus de lui, davantage comme Ike, mais en plus rapide, Frame 8.

U-M (15.2 / 12) Dégaine rapidement. Le sweetspot est un killmove. Touche devant comme marth. Frame 6

D-M (13 / 9) Dégaine rapidement vers le bas. Semi spike. Frame 7.

U-H (20/17) Invoque Rory pour frapper, Sweet Spot sur la lame de la hache. Coup ascendant partant de devant bas jusqu’en haut. Frame 16.

F-H (20/16) Invoque Rory pour frapper. Frame 12-16

D-H (14/9 puis 22/15 de l’autre côté) Frappe devant, Rory couvre derrière. Frame 10 devant, 18 derrière.

Ua (12.5/10.5/9) couvre le haut, bon outil de juggle. Frame 5, touche en haut frame 7

Fa (14/11/9) bon outil de combo, assez large et rapide, frame 6-8 (voir marth/lucina, plus proche de DED comme hitbox)

Da (15/10) spike rapide. CF Marth Melee, mais avec le mouvement d’ultimate.

Na (10) Frappe tout autour du joueur. Get off me tool, ou pour approcher. Rapide et peu de lag. CF Ike ou Cloud. Assez peu de portée. Frame 5-7.

Ba (17/10) Invoque Rory. Très puissant mais assez lent (frame 12)

Dash Attack : Estoc au katana.

Grab : Frame 7. Combo Throw à bas %, Kill throw à haut % (150). Lance l’adversaire vers le haut et l’avant, pour toucher avec Fair, Uair et Bair à mid %, . Inflige 7%.

Mode spécial : **Iaijutsu stance.**

Darkness arbore une posture concentrée. Il est beaucoup plus lent, son bouclier devient plus fort de 10%. Ses parades sont meilleures dans ce mode. Rester dans cette posture accumule des dégâts **au sabre**, jusqu’à un bonus de 40%. Le bonus diminue de 10% de dégâts bonus par attaque lancée, signifiant que Darkness peut lancer jusqu’à quatre attaques boostées (40%, 30%, 20% puis 10%). Chaque palier est de 10%.

Les coups spéciaux ( les deux versions du Iai Slash ainsi que le Iai Counter fait par Darkness et non par Rory) bénéficient de 1.5 fois les bonus de Iai Stance, jusqu’à un bonus de 60% de dégâts.

**sL : Iai Slash/Coupe Spirituelle** : Fléchit les genoux puis dash en avant et effectue une attaque rapide. Orientable légèrement vers le haut ou le bas. (15) Frame 15

EX : Cross up la cible puis attaque de l'autre côté. (17, mais moins de Kb)

Traverse frame 15, touche Frame 25

Peut être feinte en maintenant le bouton correspondant (Ou pas ?).

Ou alors maintenir le bouton fait que Darkness traverse sa cible./ augmente la portée

Similairement à Crescent Slash, faire une jolie animation avec une longue trainée

Les deux versions peuvent mener à des combos à bas %.

**sM : Iai Counter/Contre Spirituel** : Adopte une posture défensive et contre, renvoyant 1,2 fois les dégâts reçus avec un minimum de 8 et un haut KB scaling

Lorsque le counter est déclenché, similairement à SSBU, le temps se fige pendant un instant avant que le contre ne soit lancé.

Début du counter frame 6, jusqu’à la frame 26.

Counter attack frame 8. Dispose de quelques frames d’intangibilité.

EX : Rory effectue le contre, renvoyant 1,4 fois les dégâts avec un minimum de 15 et un plus haut KB scaling. Plus de lag pour compenser la plus forte puissance. L’attaque de Rory elle même est plus lente pour permettre au joueur adverse de réagir si jamais il ne tombe pas pour le contre. L’attaque prend en compte les dégâts de l’attaque contrée dans le calcul du knockback comme dans smash.

Début du counter EX frame 6 jusqu’à la frame 26.

Counter Attack EX frame 20. Pour que l’animation soit plus souple, Rory apparaît dès que le counter est déclenché, sans qu’il n’y ait de pause, bien que Darkness et le joueur adverse soient en pause tous les deux. Peut être un effet qui sous entend que le temps est ralenti ?

Les deux counter gagnent en puissance avec les dégâts de l’attaque bloquée => les dégâts de l’attaque bloquée influent directement sur le knockback du contre

**Note :** Une fois le contre lancé, le joueur peut décider de lui même lancer la contre attaque en avance en appuyant sur le bouton à nouveau. Si le joueur ne le fait pas, il se retrouve avec un peu moins d’avantage que sur une parade.

Si le contre est activé par une attaque, la contre attaque reçoit les bonus. Sinon, elle occasionne un knockback élevé avec croissance faible utilisé pour peut-être punir ceux qui s’en approchent trop. Cette attaque elle même est très punissable, plus que le contre lui même.

Dans le cas où il s’agit d’un EX counter, Darkness peut demander à Rory d’effectuer une attaque vers le haut ou vers les côtés (côté au choix.). L’attaque utilisera les animations des smashes de Rory. L’attaque est très puissante et dispose de haut scaling même si le contre n’est pas activé.

**sD : Shunpo/Pas de l’esprit**: Dash rapide assez court, permet de cross up suivant la distance avec la cible, possède des frame d’invu après le startup et peut être orienté dans n’importe quelle direction (pas mal de lag si orienté dans le airs, beaucoup moins si sur le sol). Le lag si lancé vers le haut est significativement plus long. Permet de se déplacer rapidement sur le terrain en mode spécial. Peut être lancé jusqu’à trois fois de suite, mais le lag à la fin est d’autant plus long. Appuyer sur une direction et une attaque effectue un Iai slash.

Appuyer sur sX pendant un Dash ou juste après un dash effectue un shunpo normal, appuyer sur sY effectue un shunpo EX crossup. Peut servir à contre attaquer. Les versions après sD du shunpo sont moins puissantes et ont moins de portée. Si lancées pendant l’animation du dash, bénéficient de la portée du dash dans la même direction. Si lancé juste après un dash, peut être lancé horizontalement uniquement, mais cancel la recovery du Shunpo, permettant de réaliser jusqu’à quatre dash.

Un Shunpo réalisé vers une plateforme fait atterrir sur la plateforme sauf si le bouton est maintenu ou si la plateforme est à moins de 50% de la distance d’un shunpo.

(Un peu comme quick attack de Pikachu)

Au moins 12 angles différents.

Chaque dash a un startup de 13 frames. Invincibilité des frames 5 à 10. Un Shunpo peut être utiliser pour cancel le lag d’un autre Shunpo jusqu’à trois fois, mais du lag est alors ajouté. Le lag d’un shunpo est de 20 frames, le lag de deux shunpo est ainsi de 40 frames et le lag de trois shunpo est de 60 frames.

Le Lag est doublé dans les airs.

Shunpo a un **cooldown** de 40 frames additionnel après le lag du dernier shunpo d’une série pour éviter au joueur de pouvoir spammer des shunpo toutes les 20 frames.

EX : Peut être utilisé pour cancel le lag de n’importe quelle attaque Spéciale sauf le dernier shunpo d’une série.

**QCF S H+D : Time to duel/Déclaration en duel**

Consomme une barre de Mana.

Forme un cercle autour de Darkness pendant 5 secondes. Tant qu’une cible est dans le cercle, elle subit un malus de vitesse de déplacement de 10% au sol et dans les airs et de défense de 20%.

Une fois une cible entrée dans le cercle, la durée du cercle est réinitialisée à 20 secondes. Si la cible quitte le cercle pour plus de 1-2 secondes, le cercle est rompu.(peut être moins)

Si Darkness reçoit une attaque pendant la provocation, la puissance de cette dernière est augmentée (knockback +10%, dégâts +20% au moins) et le cercle est rompu.

*Encourage l'adversaire à attaquer.*

Outil offensif pour des combos plus longs grâce au ralentissement et aux dégâts subis, mais aussi défensif car peut dissuader d'approcher.

Super : lance un projectile invisible qui déclenche l’activation de la super si elle touche une cible. Darkness arbore une position de Iai chargé.

Une fois la cible identifiée, Darkness charge en avant, tranche la cible d’un coup de sabre. La cible subit 13 dégâts, reste en place, puis un afterblow arrive sur la cible et inflige 22 dégâts.

# Ignerith

Archétype : Stage control, Glass Canon

Principe du perso :

Rapide moyen au sol, plutôt lent dans les airs, jeu aérien moyen, bon jeu au sol, utilise épée dansante pour contrôler l’espace aérien.

Assez légère et vulnérable.

Ignerith a besoin de temps et de pauses pour se set up, disposant de nombreux buffs et attaques de charge, Mais une fois qu'elle l'a fait, elle devient extrêmement dangereuse.

Ignerith a des bonnes attaques normales, n'ayant pas vraiment d'attaques spéciales offensives.

Beaucoup de ses attaques sont relativement lentes et puissantes, avec un sweetspot, elle manque ainsi d’attaques rapides disposant de puissance pour tuer, mais dispose d’outils pour faire rater la recovery au stage de son adversaire

Ignerith dispose d'énormément d'outils pour infliger beaucoup de dégâts, et de plusieurs autres outils afin de contrôler le terrain. Plusieurs de ses attaques enflamment l'adversaire, faisant monter efficacement leurs % avec peu de coups.

Les flammes font que s'approcher d'ignerith devient dangereux à cause des dégâts supplémentaires qu'elle risque d'infliger. Cependant, ses outils défensifs étant limités, une stratégie est de la rush afin de ne pas lui laisser le temps d'établir sa pression. Cela fait d'ignerith un personnage extrêmement fort quand elle a le contrôle de la situation, mais très vulnérable une fois que ce dernier lui échappe.

Elle est également très fragile donc doit faire attention à jouer assez prudemment, ce qui est soutenu par son bon jeu à distance et son contrôle du terrain. Elle dispose d’un unique panic button qui lui coûte toutes ses ressources mais lui permet de revenir sur le terrain en cas de problème majeur.

Ignerith joue beaucoup avec sa jauge de mana et la plupart de ses sorts sont bien meilleurs s’ils coûtent du mana. Elle a une très bonne réserve, parmi les meilleures du jeu, et un gain de mana décent. Son Ulti lui permet de récupérer rapidement du mana tout en apportant une option pour tuer dans un combo.

Statistiques :

Mana gain : above average

Mana reserve : very good (6-7 Barres)

Forward airdash : average

Back airdash : below average

Side dodges : below average

Ground speed : below average

Air speed : below average

Damage : above average

Range : slightly above average

Kill power : very good

Attaques :

LLL (3-3-4). Trois coups rapides. Relativement lent pour un jab avec une portée initiale assez faible. Frame 5 ? Enflamme l'adversaire.

S-M (12). Frappe à deux mains descendante. Frame 11. Killmove à haut % comme Roy Ftilt.

U-M (11) : Prépare l’épée vers l’avant et la relève vers le haut. permet de se protéger des attaques aériennes (intangibilité sur la partie supérieure du move) Frame 8. Pas mal de knockback, anti air avec de la portée (un peu comme marth). Assez peu laggy pour permettre de combo à bas %.

D-M (8) une petite attaque à l’épée. Pas mal de portée, semi spike. Bon outil pour dégager l’adversaire. Frame 7.

U-H (7 - 1 - 1 - 2/5 - 2 - 2 - 7) Estoc vers le haut puis colonne de flammes. L’estoc est très rapide mais n’a pas de hitbox devant Ignerith. La colonne de flammes est très puissante au niveau de la main d’Ignerith mais s’affaiblit en prenant de la hauteur. Les flammes au sol permettent d’amener la cible vers la Hbx principale mais arrive plus tard (Epée Frame 7, Flammes au sol Frame 11, 15, 19, 23, 27 puis Hitbox finale Frame 41).

F-H (21/14) une explosion vers le côté, très puissante, Sweetspot sur l’explosion. De la portée. Frame 18 environ.

D-H (19/15) Plante l'épée dans le sol pour faire exploser des flammes tout autour de d’elle. Sweet spot proche de l'épée, soir soit plus loin. Envoie vers le haut en diagonale. Armure frame 6. Knockback assez peu élevé en scaling, mais très bon knockback initial. Utilisé pour faire de la place. Frame 12.

Dash Attack : tire trois boules de feu, infligeant 3.5 dégâts chacune, parcourant une petite distance ( un tiers du terrain). Killmove vers 120%. Frame 14.

Grab : Combo throw à bas %. Inflige 13%. Slam l’adversaire au sol.

Na (1,5-1,5-1,5-1,5-3) : Multicoup, lève la main pour lever l'adversaire devant elle avec des flammes. Envoie vers l’avant. Rapide, bon outil d'engagement, et met l'ennemi en feu. Frame 8

Ua (15/7) explosion de flammes assez puissante bien que lente. Assez grosse hitbox, avec un sweet spot. Killmove mais assez mauvais/moyen pour juggle en raison de la lenteur. Plus petit que Ivysaur. Frame 12-18

Fa (10) Couvre le côté en un arc ascendant. Assez peu de knock back, assez bon pour combo ou pour garder l'adversaire à distance. Assez peu de lag, autocancel. Frame 8-10

Ba : (12/9) : Une violente explosion dont le sweetspot est extrêmement fort. Frame 8-10

Da (14/10) Charge une boule de feu à deux mains au dessus de sa tête et la fait exploser en dessous d'elle. Explosion vers le bas, beaucoup de lag, spike, assez lent, mais grosse hitbox (cf Bulbizarre). Frame 16-20

Mode spécial :

Effet spécial : Brûlure

Occasionne 0,1 dégats par 15 frames pendant 5 secondes, soit un total de 2,5%. Ne se cumule pas, à la place, une réapplication remet la durée à zéro.

Passif : **Fireborn/Née des flammes**

Ignerith subit 80% moins de dégâts par la brûlure (pas d'immunité sinon un ditto supprimerait certains aspects du gameplay) (?). Toute attaque à l'épée occasionnée sur un ennemi en flammes inflige 25% de dégâts en plus.

**sL : Fire Touch/Toucher de Feu** : Enflamme toutes les attaques d’Ignerith, donnant un bonus de 30% de dégâts pour les attaques à la flamme et appliquant Brûlure avant application des dégâts pour les attaques à l'épée. Valide pour N=10 attaques (qui touchent ou qui ratent). Doit être chargé. Environ 40 frames de startup, animation totale 70 frames.

L'animation peut être annulée avec une esquive ou un bouclier entre les frames 5 et 20.

Ralentit la chute d'Ignerith lorsque lancé. Si actif, relancer l'attaque rafraîchit la durée du buff, mais ne l’additionne pas.

EX : Durée du buff augmentée à 20 (?) attaques et charge plus rapide (20 frames, animation totale 35 frames). Une petite explosion entoure Ignerith à la frame 20, rendant l'attaque moins dangereuse à lancer, qui enflamme les cibles et les repousse. L’explosion inflige 11 dégâts avec peu de knockback (cf Incineroar Counter)

**sH : Dancing Blade/Epée Dansante** : (coûte une barre de mana ?)

Invoque une épée pour se battre aux côtés d’Ignerith. La lame se déplace avec ignerith et peut être arrêtée en place.

L'épée apparaît frame 30 et l'animation se termine frame 50

Une fois l’épée dansante sortie:

- activer la commande deux fois à nouveau téléporte l’épée à côté d’Ignerith. (SH+H)

- Activer la commande avec un QCF fait charger l'épée vers l'avant sans coût additionnel. L'épée ne peut pas se déplacer trop loin d'Ignerith. Attaquer pendant que l'épée charge annule la charge en cours et permet de déterminer la position idéale de l'épée.

- Activer la commande avec une direction effectue l'attaque correspondante. Un appui léger effectué une attaque légère, un appui maintenu effectué une attaque lourde (différence d'appui environ 5 frames). Permet de réaliser des combos dévastateurs.

- Activer la commande avec un QCB arrête l’épée en place. L’épée peut se déplacer à nouveau si un QCB ou un QCF est effectué avec la commande.

La lame ne saute jamais et reste à hauteur fixe (hors téléportation à côté d'Ignerith), permettant de couvrir une portion supplémentaire de terrain, et ses hitboxes sont généreuses. Les attaques de l'épée occasionnent 5 dégâts sur des attaques normales (~frame 8-10) et 11 dégâts sur des smash (~ frame 16). L’épée a très peu de priorité.

Assez peu de knockback et de hitstun, sert surtout à piéger, défendre, menacer, harceler, combo, et kill confirm.

L'épée dansante Spawn avec N charges (a priori N=10, peut être un peu moins, genre 7) et un certain nombre de points de vie (30).

L'épée dansante, si touchée, perd une charge et des points de vie. Elle est désinvoquée si son nombre de charge ou de points de vie atteint 0. Elle régénère par défaut 1 point de vie par seconde.

Si elle est bloquée, elle perd une charge.

Si elle attaque, elle perd une charge (cumulable avec le blocage).

Si Ignerith est touchée par une attaque, l'épée perd une charge mais n'est pas affectée par le Hitstun, lui permettant d'attaquer derrière pour harceler le joueur qui attaque.

L'épée est entièrement contrôlable pendant le Hitstun, lui permettant d'établir une certaine forme de pression sur l'agresseur, tout en demandant au joueur de sacrifier le contrôle de son joueur en cas de pépin (c'est a dire qu'en essayant d'utiliser l'épée pour se libérer, le joueur abandonne ses propres options, de manière matérielle)

Lorsque Ignerith bloque une attaque, l'épée entre également en position de blocage. Si Ignerith spécifiquement bloque une attaque, l'épée n'est pas mise en blockstun et peut donc attaquer l'ennemi en même temps qu'Ignerith bloque afin de retourner la situation. L'inverse est également vrai (si l'épée Bloque, Ignerith peut attaquer sans blockstun).

Si Ignerith ou l'épée pare une attaque (blocage avec bon timing) l'épée se téléporte à côté de l’adversaire et contre attaque immédiatement sans perte de charge (la parade ne consomme pas de charge non plus) permettant de retourner efficacement la situation. Le contre n'est pas très puissant (10) mais suffisant pour permettre à Ignerith de reprendre l'offensive derrière ou de gagner du temps.

Si Ignerith se place en blocage, l'épée aussi, lui permettant de couvrir plusieurs angles.

EX : La lame bénéficie de Toucher de Feu et de Née des flammes lors de l’activation ainsi que de quelques charges supplémentaires (5 ?). Coûte une barre supplémentaire

**sD : Burning Hands/Mains Brûlantes** : Une gerbe de flammes occasionnant 2 dégâts par 5 frames, soit une fréquence de 12 hertz ou 24 dégâts par seconde. La gerbe est orientable, dispose d’un peu de start lag et de Endlag. Peu de knockback, signifiant que si le joueur adverse est pris dans la base de l’attaque, il sera difficile pour lui d’en sortir.

Après 80 frames, l'attaque consomme le mana d'Ignerith à hauteur de une barre par 30 frames.

frame ~20. environ 30 frames de lag.

**sD EX : Fireball : Boule de feu :** Charge une boule de feu. Le temps de chargement n’est pas annulable. Lorsqu’utilisé à nouveau tire une boule de feu qui inflige 22 dégâts et un knockback raisonnable sans coût supplémentaire.

La boule de feu peut être chargée pour jusqu'à 3 niveaux. Chaque niveau consomme une barre de mana et augmente les dégâts de 5, la vitesse du projectile ainsi que le knockback. Une boule de feu niveau 1 tue autour de 100 sur la ledge, une boule de feu niveau 3 tue autour de 60.

Le premier niveau de charge dure 48 frames. Les niveaux subséquents dont plus courts, autour de 25 frames.

Ignerith est immédiatement libre après avoir terminé la première charge, et peut cancel après à n'importe quel moment, même en chargeant des niveaux supplémentaires.

Le lancer de la boule de feu est frame 16, avec une animation totale de au moins 60 frames.

**Half circle-SH / S H+D : Flame Aura/Aura de Feu** : Ignerith s’entoure de flammes et explose. L’attaque nécessite au moins deux (trois ?) barre de Mana et consomme toutes les barres disponibles lors de l’activation. L’attaque inflige beaucoup de KB à bas pourcents mais scale assez peu, et sert surtout à se débarasser de l’adversaire en cas d'urgence.

L’attaque dispose d’I frames ou d’armure Frame 1 et permet ainsi de s’échapper des combos. La hitbox arrive plus tard dans l’attaque, frame 25. Plus Ignerith a de EX, plus l’attaque inflige des dégâts (0,5\*10 + 15% initiaux et 3% par barre additionnelle). Le knockback initial est élevé mais le scaling est plutôt faible.

Au lancement, Ignerith perd tous ses bonus, toutes ses charges comme la boule de feu ou le Toucher de feu. De plus, son gain de mana est divisé par deux pour 20-30 secondes. C'est ainsi un outil permettant de se dégager de situations désespérées, mais au prix de tous les outils offensifs d'Ignerith.

*Etudier l’ensemble des pertes liées au sort et n’en sélectionner qu’une certaine quantité, comme par exemple laisser à Ignerith son épée dansante ou son toucher de feu.*

Si Ignerith a le bonus de son Ultra, l'attaque possède un scaling plus élevé en fonction de la durée restante, plus un bonus fixe dû à la consommation du bonus. Le gain de mana n'est pas altéré.

Le move a peu de lag compte tenu des sacrifices effectués. Ignerith regagne son double saut après avoir lancé l'attaque.

L'animation se termine frame 40-50.

**usD : Dragon Ascension/Envol Draconique** : Effectue un bond dans les airs avec des ailes de flammes après un certain temps de chargement. (CF fox et falco) Occasionne des dégâts sur son trajet. Bonne recovery, quoique facilement punissable. Orientable dans toutes les directions. Inflige 3-3-3-3 dégâts puis 6 dégâts en haut en une petite explosion lorsque les ailes se dissipent. Une hitbox entoure Ignerith pendant le temps de chargement, faisant de cette attaque une option raisonnable OOS. Peut être orientée dans toutes les directions sauf le bas.

**Super : Reconnexion/Reconnection :** Un rayon de feu occasionnant 2,5 dégâts six fois par seconde pendant 2 secondes puis finit avec un rayon plus puissant qui inflige 10. Ignerith acquiert des ailes de flammes squelettiques pendant l'attaque et les conserve pour quelques minutes. Pendant la durée de ce bonus, le bonus de dégâts associé à Née des flammes passe à 25-30%, et le gain de Mana d’Ignerith via toutes les sources est doublé. (Sauf quand elle touchée).

Taunts / lignes d’entrée :   
Idée générale : Méprisante, mais pas arrogante. Ne sous estime pas son adversaire.

«c'est pour moi toute cette quincaillerie? Adorable.»

«il y a deux types de personnes: ceux qui ne me fatiguent pas... et puis il y a les cendres des autres»

«faites comme je vous dis et vous serez payés. Peut-être.»

# Kaatan

Archétype : Combo Heavy, Glass Canon, Mana Vampire

Principe du perso : extrêmement rapide au sol et dans les airs. Dégâts faibles et peu de knockback mais très bons combos (un peu comme Sheik). Type Rushdown, agressif. Armée d'une dague. Assez peu de disjoints et de portée. Beaucoup de multi coups. Très légère et facile à tuer si on la touche, mais difficile à toucher. Son plan de jeu consiste à faire douter l'adversaire sur ses actions en se servant de sa mobilité pour tenter les adversaires à punir, puis punir à son tour en se servant de sa vitesse supérieure et commencer un combo pour monter les dégâts. À haut %, elle se sert de son command grab pour pressure les shield en volant de l'énergie, empêchant de faire un comeback, forçant des défenses plus risquées. Elle se sert également de son gros combo game pour agresser ses adversaires. Pour tuer, elle a accès à Bair, qu'elle peut confirm à partir de sM ou dM , ses smash (H) et à son sD. Ses H sont rapides à l'exécution mais ont pas mal de lag à cause du multi coup, rendant l'attaque dangereuse pour son utilisateur comme pour sa cible.

Données importantes :

Bouclier faible, peu de durabilité et laisse passer une partie des dégâts. (Au moins 20%, si ce n'est 30-50.)  
Parry forte, inflige quelques dégâts immédiatement (genre 3%) et plus de frames d’avantage.  
Esquive excellente : Esquiver dans une attaque au bon moment provoque une parade. Ne fonctionne pas avec les Spotdodge

Excellente vitesse au sol et dans les airs, peu d’accélération aerienne. (Comme Roy) ce qui lui donne un assez mauvais désavantage.

Éviter d’autoriser des kills confirm trop faciles depuis Nair (genre Nair Fsmash ou Nair UpSmash) (quoique fox a accès à SourNair Upsmash…)

**Attention : Kaatan dispose de trois projectiles (orbe, onde et couteaux) : faire attention à ne pas en faire un zoner.**

**Regarder Sheik de Sm4sh, qui était à priori plus forte que dans ultimate.**

Stats

Mana gain : absent/very little on Idle, excellent on hit

Mana reserve : good (5 bars)

Forward airdash : very good

Back airdash : mediocre

Side dodges : very good

Ground speed : Excellent

Air speed : excellent

Damage : mediocre

Range : mediocre

Kill power : below average

Passifs :

**Out of veil/Sans lien** : Kaatan ne génère pas/peu de mana au cours du combat, mais génère davantage de mana lorsqu'elle touche un adversaire.

*Cette mécanique est faite pour empêcher de camper avec ses projectiles magiques et pour récompenser l'agression.*

**Deflect dodges/Pas armé** : les six premières frames d'une esquive latérale au sol comptent comme une parade.

*Cela signifie également que le lag de la roulade est cancel, permettant de contrer les projectiles plus facilement.*

Attaques normales :

LLL ((1-0.7-1.3)-(1.4-1.4)-2) très rapide, frame 2. Frappes à la dague et au poings, puis un coup de pied. Envoie l'adversaire en l'air vers l'avant, pour possiblement combo derrière. La première hitbox est assez petite. Chacune des trois commandes a peu de lag. Permet de Jab lock.

Possibilité de mixup comme sheik à partir de jab 2 ? Jab 2 grab ? Jab 2 Ftilt ? Sheik’s jab 2 is 17 frame **long**.

S-M (5-7) frappe montante au pied, type mai geri. Envoie un peu vers l’avant et vers le haut. Peut être faire tourner Kaatan sur elle même pour plus de fluidité comme Sheik ? Durée totale 24 frames. Frame 6.

U-M (~3) frappe en arc à la dague de devant à derrière. Kaatan effectue un tour complet sur elle même. Lag ridicule. Frame 4, durée totale ~18-21 frames.

D-M (5) Coup de pied glissé, très peu de kb scaling, envoie droit vers le haut pour combo. Peut Cross Up si Lancé très près. La hitbox early envoie un peu vers l’avant, la hitbox ardive a très peu de hitstun mais envoie juste en haut avec très peu de recul pour permettre de combo avec Ftilt ou Utilt. Frame 10, mais très peu de lag.

S-H (5-12) coup de pied ascendant latéral sauté suivi par un coup de pied retourné dans le même saut. Relativement puissant, mais plutôt faible pour un Fsmash. Tue à 100 au bord du terrain. Frame 9

CF sheik mais en un seul saut pour l‘animation.

U-H (7-11) coup de dague qui part de l’avant vers l’arrière en couvrant le haut. Poursuivant dans son élan, Kaatan quitte le sol et effectue un coup de pied circulaire retourné, son corps horizontal par rapport au sol (dans l’axe perpendiculaire à l’écran)

ex : coup de dague avec la main droite, coup de pied gauche retourné  
Autre idée: dague d’avant en arrière puis Snake Uptilt

Assez faible également mais très rapide.

Frame 7

D-H (12 et 12) coup de pied grand écart au sol, cf Fox ou Falco

OU double coup de pied rotatif grand écart, cf sheik

Frame 8. Envoie avec un angle très bas.

Grab : Slam l’adversaire au sol, combo throw jusqu’à 100% environ. Inflige 5%

Dash Attack: CF fox fsmash : salto avant avec coup de pied en aterissage.

N-a : coup de pied inverse (commence depuis le haut et couvre le bas). Similaire à Goku black. Couvre devant et dessous Kaatan. (5) Outil de combo, très peu de KB même à haut %. Frame 4.

F-a : coup de pied latéral légèrement ascendant, suivi rapidement d'un coup de pied retourné. Peu de lag. Outil de combo. (3,5-8) Le deuxième coup peut être annulé en effectuant un FF. N’est un kill move qu’à très haut % (150 ? plus encore ?).

La hitbox du second coup reste dehors en plus faible pendant quelques frames après la fin de l'attaque (cf sheik Nair, mais en plus court)

Jump cancelable mais trop lent pour être lancé deux fois en un seul saut. (Ou juste pas de jump cancel ?)

CF ZSS mais dans l'autre sens (ZSS fait retourné puis face)

Frame 4-6

U-a : flashkick qui touche devant et un peu dessus Kaatan avec un premier coup de pied, puis au dessus et davantage derrière avec un second. Outil de combo. Très peu de lag donc peut être lancé plusieurs fois à la suite (3-6). Jump cancellable. Le joueur peut cancel le premier coup avec un saut. La hitbox du premier coup envoie vers le bas, faisant en sorte que la deuxième soit assez rapide lorsqu'elle sort pour ratrapper le coup, mais également ramenant la cible vers le sol si jamais l'attaque est cancel pour permettre de combo davantage. (Sinon deux hitboxes sur la première attaque ? Sur le pied, envoie vers le bas, sur la jambe envoie en place ?)

Assez faible, fait pour combo.

Cf incineroar, mais avec un second coup de pied, ou ZSS, mais avec un premier coup de pied.

Frame 5 puis 13

D-a : Falling kick. Très rapide avec assez peu de startup (Frame 15- comme sheik) et de lag (~22 landing lag comme sheik). Projette Kaatan vers le bas avec un petit angle ainsi que la cible vers le bas/avant. Kaatan a également sa dague pointée vers le sol au dessus d'elle. Utile dans les combos pour ramener la cible au sol. La hitbox sur le pied spike. Celle sur la dague envoie un peu en l'air et fait d'office de sourspot. (10 spike, 5 dague). Si Kaatan touche le sol, une petite hitbox touche les adversaires autour d’elle avec peu de kb pour pouvoir combo.

Si Kaatan atterrit avec ce move, elle effectue un sweep à la dague devant elle qui envoie en l’air pour combo. La hitbox sort très tôt après qu’elle ne touche le sol (frame 5)

Animation plus similaire à ZSS.

B-a : coup de dague ascendant suivi d'un coup de pied violent retourné. Relativement fort mais pas mal de endlag. (4+9). Tue à 110 au bord. Frame 8.

Idée de combo :

SM, Na ff, U-M, Sh Ua, Da, UH / (Sh Ua, DJ Ua/ DJ Fa) total : 8+5+7+7+5+5+3+8 = 48

Dm, Sh Fa FF, Sh Fa FF, Sh Uair, Dair, Fh Ua, Ua, DJ Fa. ? 5+3+3+7+5+7+7+3+7 = 47

Dm, Sh Fa ff, Sh Fa1 ff, Sh Ua, Ua, Dj Ua, UsH

Coups spéciaux :

**sL : Knife Throw/Lancer de Couteaux :** Appuyer pour charger jusqu’à trois couteaux. (Cf Sheik) appuyer de nouveau pour les lancer. Appuyer sur n’importe quelle autre touche annule la charge et la conserve pour le prochain lancer. Chaque couteau inflige peu de dégâts (3) et de knock back (ce dernier est soit fixe soit grandit extrêmement peu avec les %). Portée assez faible. On ne peut pas charger de nouveau un coup qui est déjà partiellement chargé. Sert surtout à conditionner et menacer l'adversaire, ou pour commencer un combo ou continuer. Peut être visé un peu vers le haut et le bas. Les couteaux disparaissent après une certaines distance.

Le lancer est frame 10 ou moins. (4 à 7) (voir sheik)

Peu de lag. (Moins de 30 frames)

EX : lance instantanément 6 couteaux, avec encore moins de lag (moins de 25-20 frames), pour peut être servir de kill confirm ou pour accumuler rapidement des dégâts.

Lorsque les couteaux sont chargés (c’est à dire toujours pour la version EX), maintenir la touche envoie les couteaux en éventail plutôt que tous à la suite.

**sH : Larceny/Larcin :** Un command grab qui inflige quelques dégâts et permet à Kaatan de voler de l'énergie à la cible. Inflige 2 dégâts par 6-7 frames avec un minimum de 50 frames soit environ 15 dégâts. Le sort vole 30 unités de Mana environ à la cible sur le dernier coup, et 8 unités supplémentaires par instance de dégâts.

Si l'attaque est maintenue, elle continue sur cette même lancée, mais l'adversaire peut s'en libérer en mashant. Animation similaire à Android 21 de DBFZ. Très rapide. (Frame 6-10) mais avec beaucoup de lag si raté (au moins 45 frames).

L'attaque permet également de renvoyer les projectiles magiques. Si maintenu sans attraper quoi que ce soit, l'énergie de Kaatan diminue progressivement. Le projectile peut être renvoyé dans une direction au choix.

Très peu de knockback ou de lag on hit, envoie l'adversaire derrière soi vers le haut. (suffisamment pour rendre l’attaque safe on hit, similaire à Roy Backthrow)

EX : effectue un Dash en avant avant de lancer l'attaque, avec un profil très bas. Elle occasionne également davantage de dégâts : chaque tick de dégât pass à 3, +10 pour le dernier coup. Le vol d'énergie par tick de dégâts passe à 12. Si un ou plusieurs projectile magique est intercepté, il est absorbé. le joueur peut le renvoyer dans la direction de son choix à la fin de son dash s’il ne touche rien. Si elle touche un adversaire avec le dash, elle utilise également le command grab, lui permettant de passer à travers les projectiles magiques, et renvoie le projectile après le grab.

Dans la version EX, Kaatan ne récupère pas l'énergie qu'elle retiré à son adversaire.

Utiliser larcin sur un Orbe de Destruction Récupère le coût en Mana de l’orbe.

**QCF H+D: Void Ripple/Onde de destruction**

Coûte une barre de Mana  
Un projectile avec un knockback raisonnable mais peu de scaling. Portée limitée (trois quarts de stage environ) mais le projectile se déplace très rapidement, similaire à Gohan Adulte dans DBFZ. Assez de startup (cf Cell dans DBFZ pour son command grab), inflige 3+3+3+3+3+3+6 dégâts et envoie vers le haut pour combo, cf Mii tornade. Pas mal de lag, encore plus dans les airs. Ne peut pas être orienté.

Plus la cible est loin et plus les dégât et le KB sont faibles.

Frame 24. Lag total environ 60 frames. Lag dans les airs de 75 frames. (A voir pour combo)

Le projectile détruit tous les projectiles magiques qu’il croise. La moitié des dégâts du projectile intercepté sont déduits des dégâts de l’onde. Si le projectile intercepté est plus fort que l’onde, les deux projectiles sont détruits.

OU explose au contact de n'importe quel projectile magique, même allié. Peut être utilisé après que Larcin aie renvoyé un sort afin de faire exploser le sort en plein vol.

**QCB H+D : Void Orb/Orbe de destruction**

Coûte une barre de Mana

Pose une orbe qui fait office de piège. L'orbe disparaît après 30 secondes. Si un ennemi touche l'orbe, il lui vole 50 unités de mana qui n’est pas récupéré par Kaatan et inflige des dégâts (5) avant d’exploser (10) frame 20, avec peu de Knockback scaling si laissés en place. Si un sort ou un projectile magique touche l'orbe, il explose, infligeant les dégâts du projectile en zone autour de l'orbe. Si Kaatan frappe l'orbe avec une attaque normale, cela l'envoie dans la direction de l'attaque (cf Beerus).

Les Orbes ont assez peu de kill power mais sont une option à très haut %. Ils sont soumis à la gravité et tombent très lentement après être restés suspendus dans les airs une seconde.

Poser un orbe est relativement lent (frame 15-20) mais le endlag peut être cancel en n'importe quelle attaque pour lancer l'orbe.

Synergie : toucher l'orbe avec une onde de destruction le fait exploser, infligeant les dégâts combinés des deux attaques en plus grande zone autour de l'orbe. L'explosion affecte Kaatan.

Effectuer Larcin sur un orbe récupère l’énergie de l’orbe.

**sD : Blood rush/Ruée Sanglante** : Attaque de type rekka comme DED. Fléchit les genoux puis Dash en avant, disparaissant de l'écran, se téléportant derrière la première cible sur son chemin dans un coup de dague, poignardant ensuite la cible derrière elle avant de faire une des trois actions possibles : un backflip pour retourner devant sa cible et la frapper d'un coup de pied et se projeter de nouveau en arrière, un coup de pied directement depuis derrière, ou un combo à la dague. (2-2-10)(2-2-9)(2-2-(2-2-2-2-2-5)) la deuxième instance de dégâts est extrêmement rapide (frame 2 ou quelque chose comme ça) ce qui permet de continuer d'attaquer même si l'adversaire bloque (garder en tête que la première attaque a pas mal de l'AG)

Frame 20-25. Beaucoup de shield lag sur le premier coup pour permettre de laisser le temps au défenseur de se retourner pour bloquer le coup suivant.

Après chaque instance de dégâts, Kaatan a le choix entre continuer ou arrêter. Continuer se fait dans la continuité de l'action, mais si elle n'en profite pas, elle a une certaine dose de lag.

Le but est de faire en sorte que Kaatan gagne si elle continue à attaquer, même si bloqué, si jamais l'adversaire veut contre attaquer immédiatement, tout en laissant à l'adversaire la possibilité de parer la deuxième attaque s'il la voir venir. => Mixup si bloqué

Chaque instance de dégâts doit être provoquée par une commande, permettant à l'attaque d'être utilisée comme moyen de déplacement ou de cross up. La dernière attaque a deux options : vers l'avant, ou vers l'arrière. L'arrière provoque le backflip, pas l'avant.

Le backflip cause davantage de KB et sert de killmove à haut % (vers 130 au centre). Il envoie vers le haut et le côté dans un angle assez bas, et vers l’avant et un peu le bas sur des cibles en l’air. Le backflip permet de cross up une seconde fois, mais n'est pas sage à lancer après que le deuxième coup soit bloqué. Le début du backflip est intangible, permettant d’esquiver une attaque lancée par l’adversaire qui mash, mais a davantage de lag on block.

Le coup de pied arrière fait de même avec un KB plus faible,.mais également moins de lag. Il permet de punir dans le cas où Kaatan est dans une mauvaise position en échangeant de place avec l’adversaire. Punissable tout de même. La version coup de pied arrière s'agit d'un true string on shield. Il n'est pas intangible.

Les coups de dague sont effectués sans direction prédominante comme input et ne causent quasiment pas de Knockback, bien que Kaatan s'éloigne un peu une fois le dernier coup de dague effectué. Le KB scaling est raisonnablement faible pour les dagues. Sert surtout à infliger beaucoup de dégâts.

Si elle touche un bouclier avec le dash initial, elle cross up et peut continuer la chaîne. Il est à noter que le timing pour faire la deuxième action est serré, mais que la première l'action a assez de lag, permettant à l'adversaire d'attaquer si elle n'attaque pas. Les deux premières actions ont très peu de shieldstun, forçant à continuer rapidement si jamais c'est bloqué pour maintenir la pression. Peut être orienté avec un certain angle un peu vers le haut ou le bas.

Peut être chargé pour parcourir plus de distance, mais n’augmente pas les dégâts.

Idée potentielle : L’attaque a une zone prédéfinie où elle s’active (CF wolf Side B) => Un peu de spacing requis.

EX : startup plus court (frame 8-12, voir DED)

Inflige systématiquement les coups de dague pour accumuler les dégâts puis a le choix entre le coup arrière et le coup avant. Bon outil de whiff punish.

**UsH Slash Kick/Frappe alternée** : S’élève dans les airs, dague en avant (position de Roy pendant Blazer) puis inflige un coup de pied retourné sur le second input pour dégager son adversaire. (similairement à l’Up B de Shulk ou celui de ZSS). Si elle touche un adversaire avec le coup de pied, elle peut se servir de la capacité à nouveau. Assez peu efficace comme outil pour tuer.

Le coup de dague doit permettre de toucher avec le coup de pied comme étant un true combo. Le coup est raisonnablement puissant pour être à Kill move vers 120 au bord du terrain.

**UsH doit être assez mauvais comme recovery pour coller à l'idée que Kaatan est un Glass Canon.** Cependant il s’agit d’une attaque rapide, le coup de dague sort frame 5. Intangibilité au début (dolphin slash type) ? Ou alors la hurtbox s'aplatit et recule au début pour esquiver potentiellement certaines attaques.

EX : Invu frame 1. Réalisé en effectuant un Power move (Bas puis haut très rapidement)

**Super : Veilbreak/ Isolation**

Projectile imblocable. Kaatan coupe l'adversaire de la toile, lui infligeant de lourds dégâts, mais assez peu de knockback. La cinématique coupe plein de liens de la toile, infligeant au total 30-35%.

De plus, l'adversaire perd 1-3 barres de Mana (20-40% ? Ainsi dépend des personnages touchés), l'empêchant de faire un potentiel comeback.

OU fige le gain en mana de l'adversaire pendant 15-25 secondes. Conservé en cas de Respawn.

OU empêche l'adversaire de se servir de son mana pour 15-25 secondes.

OU réduit la taille max de la barre à 3.

(Attention : design potentiellement toxique.)

*Attendre de voir comment on gère le mana etc pendant les phases de test.*

Frame 10-20

Peut être permet de combo à low %.

Idée Taunts :

Rire moqueur fufufu  
Faire volr ses cheveux d’un air moqueur ("Du gâteau / Piece of cake")  
Provoquer avec son doigt (“come on”)

# 

# シャガル (Marcus, nom provisoire. Nagaroth ?)

(nom à définir)

Archétype : Heavy Hitter, Grappler, Super Heavyweight.

Principe de jeu : Lent au sol en mode normal mais rapide en mode Spécial. Grand et lourd. Tape excessivement fort. Plusieurs doubles sauts. Bonne recovery. Globalement dur à tuer. Beaucoup de ses attaques possèdent une armure.

Quelques projectiles lents pour lui permettre de conditionner l'adversaire sans pour autant en faire un spammer

Son grab inflige au moins 20% en jetant l'adversaire au sol, le forçant ensuite à tech après un rebond.

De nombreuses attaques spéciales sont très efficaces au sol, mais cela est compensé par son jeu aérien en normal qui est plutôt bon avec de grandes Hbox, une bonne vitesse aérienne, une bonne accélération aerienne, et de multiples doubles sauts.

Sa vitesse de course en mode spécial est proche de la meilleure du jeu. On ne fuit pas face à ???.

Stats :

4 barres de mana max

Régénération de Mana hautement accrue.

Passifs :

**Coeur de bête** : en mode spécial, la vitesse de course est largement augmentée. Le dash initial coûte une demi barre et la course consomme du mana au cours du temps.

Normales :

LLL : Trois coups de griffe. Inflige 4,4,5 dégâts. Frame 6.

F-M : Coup de bras secondaire ascendant, raclant le sol. Bonne portée horizontale, inflige 15. Frame 12

U-M : Uppercut au bras secondaire. Inflige 12. Frame 8. Bonne Portée verticale, meilleure que Upsmash devant lui (U-H a plus de portée horizontale mais moins de verticale). Assez peu de lag permettant d'enchaîner avec une attaque / le lag peut être cancel avec un saut. Air invincible/ bras intangible.

D-M : Coup de queue au raz du sol devant lui. Même rôle que Ike Dtilt

F-H : Coup de bras secondaire descendant. Inflige 22. Frame 16-18.

U-H : Coup de queue retourné. inflige 17, mais très rapide (frame 8-10)

D-H : Dérapage au sol en prenant pivot sur les bras, balançant sa queue. Envoie avec un angle assez bas. Inflige 20 sur le corps et 17 sur la queue.

Dash Attack : revers de griffe. Tue vers 120%.

Grab : Inflige 20-25 dégâts sans possibilité de combo. Tue à haut % (120). Envoie l’adversaire vers l’arrière avec un angle relativement bas. Frame 7 ou 8 mais rande portée. / Force l’adversaire à Tech, comme il a déjà un command rab pour tuer.

Nair : frappe avec sa queue, effectuant un tout complet et frappant une seconde fois au retour. Permet d'attaquer devant et derrière. Frame 10. inflige 7 devant, 11 derrière puis 11 devant. Tourne sur lui même avec un axe vertical (cf roy)

Fair : Coup de griffe descendant, similaire à Bowser. Frame 12. Inflige 14.

Bair : Coup de griffe ascendant retourné, similaire à Roy Bair. Frame 10. Inflige 17.

Bar-H : Battement d’aile similaire à Corrin. Gros disjoint avec énormément de portée. Le Sweet SPot inflige 21, le sour spot plus loin inflige 12. Pousse Shagaru vers l’avant et Windbox un peu plus loin encore. Frame 12-15. Pas mal de landing lag, et de lag en général.

Uair : Coup de queue retourné, similaire à Android 21 down heavy. Frame 6-10

dAir-H: Hyperarmure au début du move qui propulse ensuite ??? vers le bas diagonale (~15-30 degrés) , planant ailes déployées, lui permettant de récupérer de l’état de désavantage. Petite onde de choc lorsque touche le sol avec pas mal de base KB. Frame 17. 30 frames landing lag. Envoie vers le haut.

dAir-L : Salto avant, frappant avec la queue vers le bas. Spike violent Sur le sweet spot, une seconde hitbox envoie également vers le bas mais avec un angle moins prononcé et moins de vitesse, enfin le sourspot le plus faible entraîne vers le haut avant. Frame 12.

Spéciales

**sL : Rock Throw / Claw Grip // Lancer de Rocher / Poigne de Fer**

Frappe le sol avec ses griffes pour en tirer une CAILLASSE (une grosse caillasse). Si l'adversaire se trouve sur la hitbox de la saisie, saisit l'adversaire à la place, l’écrasant au sol et lui infligeant des dégâts. Peut 2frame. Assez lent (frame 16 ?)

Utiliser n’importe quelle touche d’attaque avec une direction pour lancer. Le lancer peut être légèrement orienté vers le haut ou le bas, et effectué vers la gauche ou la droite, mais pas vers le haut ou le bas. Si l'adversaire touche le sol pendant les premières frames du lancer, Il dérape sur le sol et est forcé à une Tech. Possède de l'armure après quelques frames (~frame 5-10).

**Très puissant à haut %, killmove vers 100 au centre.**

??? peut se déplacer avec sa saisie sur le terrain. L’adversaire peut masher pour se libérer et même à très haut % la saisie ne doit pas durer très longtemps (pas aussi long que DK par exemple)

Si le joueur n’appuie pas sur une direction, écrase l’adversaire au trois fois sol plusieurs fois avant de le lancer légèrement en arrière, infligeant deux fois 3,5 puis 6 dégâts, puis 4,5 dégâts lors du lancer. Le lancer a un faible kb scaling mais un knockback initial décent.

Le lancer est la seule action offensive disponible à ??? lorsqu’il a une unité dans la main. Il peut toujours sauter, wavedash, airdash, marcher, courir etc

Si ??? saute après avoir attrapé sa cible, il dispose des actions possibles lors d'un grab aérien.

Le projectile cause 17,5 %, le grab cause 12,5 % lors de la choppe puis 8 % lors du lancer ou 4+4+7 dégâts si frappe au sol. Si le joueur adverse touche une surface lors du lancer, il subit 3% supplémentaires.

EX : réduit le startup à frame 10, effectue toujours le choc au sol avant de lancer lors d'une choppe, augmentant les dégâts finaux mais ne permettant pas d'utiliser de nouveau cette option.

**as-L : Aerial Claw Grip / Poigne aérienne :** Si lancé dans les airs, attrappe l’adversaire au diagonale haut devant lui et le lance diagonale haut, vers l’avant ou l’arrière, ou diagonale bas, vers l’arrière uniquement. (Cf broly air grab)

Se lance un peu vers l’avant et le haut pour aller chercher l’ennemi (pas beaucoup)

Frame 10, inflige 20 dégâts.

Combo potentiel avec HD-air sur le coup vers l’arrière. Peut spike sinon.

Peu de temps pour agir (en fait, le joueur doit faire le choix rapidement, le timing du lancer est fixé)

Invulnérable aux attaques aériennes sur la partie supérieure du corps.

Assez peu de Kb scaling sur les lancers aériens, un peu plus vers le bas. Beaucoup de knockback initial (sert a éviter les kills trop tôt en utilisant les double sauts.)

EX : l'attaque est complètement invincible a partir de la frame 3 (à discuter). Dégâts améliorés à 25.

**sM : Ground Shock/Choc Sismique :** Frappe le sol avec un bras, causant une onde de choc qui se propage sur le terrain. Un peu d’armure. 25 frames, armure frame 20-25.

L'onde de choc inflige 17% et propulse les ennemis vers le haut, avec un knockback scaling assez faible. Le choc initial cause 21% au niveau de la main. Dégâts doublés contre les boucliers au centre.

EX : l'onde de choc va dans les deux directions, dégâts augmentés. Startup plus long mais armure toujours. Frame 36. La hitbox au pieds de ??? inflige énormément de dégâts, et soulève des roches qui restent quelques instants, le protégeant des projectiles bas et des adversaires. Les roches disparaissent rapidement et ??? est encore en endlag après leur disparition. Peut être retourné en cours d'attaque. (Attaque classique du Magala lorsqu’il frappe le sol avec ses deux bras)

Hitbox centrale EX : 37% de dégâts. Les ondes de choc infligent 20%

Dégâts doublés contre les boucliers, permettant de les briser en un seul coup.

**as-M : Aerial Dive/Plongeon Aérien :**

Startup de 20-25 frames

plonge sur le sol, réalisant ensuite l’onde de choc. Si un adversaire se situe sur sa trajectoire, il est saisi (grab) et écrasé dans le sol, subissant 27% au total. Pas d'armure.

Inflige 20 dégâts contre les cibles au sol.

Dégâts doublés contre les boucliers.

EX : startup grandement réduit à 14-16 frames en l'air. Armure sur le startup frames 6 à 10. (A voir avec l'animation)

Pas d'armure sur la descente.

**QCF s-H+D : Viral cloud/Nuage Viral**

consomme une barre de Mana.

Produit un nuage infligeant du poison à ceux qui rentrent dedans. Le poison se cumule, rester dedans longtemps augmente les dégâts reçus sur la durée. De plus le poison augmente les dégâts subis de 10-20 %.

Si ??? entre dans le nuage, il gagne un bonus de vitesse de déplacement et de dégâts et de Knockback (5-10%). Le passif Coeur de Bête est amélioré, supprimant tous les coûts en mana des actions liées.

Si l'attaque est relancée alors que le nuage est déjà invoqué, il explose, infligeant 20%. (Animation roar. Explosion frame 12, animation totale frame 25-30.)

**sD : Shoulder Bash/Frappe d’épaule**

effectue un saut rapide sur le côté, en coup d’épaule. Possède de l'armure. L'attaque possède une Hitbox. Moins de portée dans les airs. Pas mal de lag, comparable à Flare Blitz de Dracofeu. Inflige 22,5 %, avec un certain startup et beaucoup de lag. Est un kill move.

**UsD : Wing Spiral/Spirale Ailée**

Se propulse en tournoyant dans les airs. Inflige 2,5% par quart / cinquième de seconde pour un maximum autour de 20%. Recovery décente.

**Super : Viral Storm/Tempête Virale**

Mue en doré, s’envole dans les airs et effectue un cri répandant du virus tout autour de lui qui finit par exploser. Assez peu de killpower mais beaucoup de dégâts (40-45% avec toutes les explosions) et de zone (basiquement tout le terrain.)

Attaque déclenchante : un cri moins fort qui touche en zone autour de ???

Se contamine lui même avec le virus, lui donnant un bonus de dégâts temporaire de 20%. Effet visuel avec de la fumée autour de lui

# Nataak

Archétype : Tank, Spacer, Heavyweight.

Principe du personnage : assez lourd, assez lent. Peut se soigner (lui ou ses alliés), bonne portée, bonne défense. Assez peu de mobilité. Ses attaques n'ont généralement pas de sweetspot et son équilibrées sur ses armes (a voir avec la lance)

Nataak est un personnage défensif qui joue sur la patience. Ses coups sont assez lents mais puissants à la lance, et ont beaucoup de portée, et sont plus petits et faibles à l’épée, mais plus rapides. Il dispose d'options pour redescendre sur le terrain (son bouclier aerien). Ses smash sont puissants avec une bonne portée mais disposent d'un sweetspot sur la lame de la lance qui les rendent plus difficiles à placer.

Par défaut Nataak utilise une épée longue, de lumière, mais peut la changer de forme en lance et faire apparaître un bouclier selon les attaques qu’il utilise.

Les animations des attaques à l’épée et à la lance seront similaires, à un changement de mains près. La lance dispose d’un sweet spot sur la pointe, et d’un sour spot sur le reste, de davantage de portée, mais est un peu plus lente (pas de beaucoup, quelques frames) et un tout petit peu plus puissante sur le sweet spot. L’épée n’a pas de sweet ou sourspot, est ainsi plus régulière et rapide, mais a un peu moins de dégâts.

Typiquement la lame de la lance touche derrière l’épée, et là où l’épée touche est le sour spot de la lance.

Nataak n’est pas lent, mais il n’est pas rapide. Sans doute le personnage le plus lent du jeu pour autant, proche d'Ignerith.

Nataak a un taux de dégâts plutôt faible, autour de 10 ou moins pour chaque attaque, jusqu'à environ 14 pour un sweet spot de la lance.

Pour les animations, s'inspirer de Cloud, Shulk et Ike a l'épée

Passif :

**Global shield** : en mode spécial, le bouclier forme un cercle autour de Nataak, le protégeant de toutes les directions. Les dégâts reçus par le bouclier sont infligés également à la barre de mana. Le bouclier total ne dispose que de 30 points de vie.

Dur à cuire : (tough as nails) : reduction de dégâts passive de 20-30% de ses % actuels, avec un maximum de 40% (soit ~200% de dégâts)

(À voir).

Normales

Lance Au sol

Lance F-H : Charge une lance, se protégeant à l’avant avec un bouclier qui garde les attaques (frame 5 ou qqchose comme ça) avant de faire un violent estoc à la lance (frame ~20, très tardive) très puissant. La pointe de la lance est un Sweetspot. La zone proche de Nataak est un Sourspot très faible. Tue très tôt sur le sweetspot.

Lance U-H : Attaque juste au dessus de lui, en faisant un estoc à la lance vers le haut. Frame 18

Lance D-H : Frappe avec le bas de la hampe devant lui en taille, puis derrière lui en estoc.

Lance L : CF Nobushi triple light. Bonne portée, mais frame 8. Inflige 2+2+6 sur le sourspot, 3+4+7 sur le sweetspot.

Lance F-M : Nobushi Viper retreat, frame 14

Lance U-M : lève la lance de devant à derrière, cf Cloud upsmash. Peut être pique vers le haut plutôt que taille? Bonne (absurde) portée verticale mais très peu horizontalement. (?)

Lance D-M : estoc vers le bas, le sweet spot envoie vers le haut pour combo, le soir soit envoie vers l'avant, plus ou moins au même endroit mais avec moins de hitstun.

Dash attack : Estoc.

Ground Sword

Sword L : estoc puis tranche descendante à deux mains (shielhau). 3+8. Frame 4

Sword D-M : tranche vers le bas de droite à gauche, envoie vers l'avant avec un angle très bas, frame 7

Sword F-M : coupe descendante, de droite à gauche (sens inverse d'Ignerith), frame 10

Sword U-M : attaque de derrière à devant, cf Cloud

Sword F-H : Attaque descendante à l’épée, similaire au Ftilt de Ignerith. Une différence est que Nataak se met en garde avant, lame horizontale devant lui, plutôt que d’enmener la lame loin derrière lui. OU Mordhau ? Dans ce cas inflige beaucoup de dégâts aux shields. Position Zornhau (wrathguard) Frame 14-16 ? Assez puissant, Sweet Spot sur la garde mais le reste est décent (Le sweet spot tue à 80, le reste à 100)

Sword U-H : Attaque ascendante à l’épée (similaire à Trunks down heavy). Envoie vers le haut et l’avant. Frame 10

Sword D-H : Frappe devant lui en estoc bas, puis derrière lui en taille basse.

Dash Attack : Attaque montante cf Ike.

Sword aerials :

Nair : coupe double devant lui, cf Warden side lights, frame 7-8 / 16, inflige 5 puis 8 dégâts.

Fair : coupe descendante, frame 7-8-10. Peut être un coup retourné pour une animation plus souple ? Inflige 12 dégâts

Bair : coupe ascendante, frame 6-8, inflige 16 dégâts. Plutôt puissant.

Uair : cf Ike en plus rapide, ou cf Lucina, frame 9-12, inflige 9 dégâts.

Dair : cf roy, frame 16, inflige 17 dégâts.

Grab : Envoie assez loin, mais avec très peu de knockback scaling. Angle d’envoi assez bas, peut forcer une tech. Peut être faite vers l’avant ou l’arrière.

Lance aerials

Nair : tournoie la lance, comme Pit, frame 10, inflige 4 fois 1 dégâts puis 5 dégâts.

Fair : cf byleth mais en estoc, frame 12-14, inflige 14 sur le sweetspot et 8 sur le sourspot.

Bair : cf byleth, frame 10, inflige 17 dégâts sur le sweetspot, 10 sur le sourspot

Uair : coup montant, ressemblant un peu à link ou shulk, frame 12-16, inflige 15 sur le sweetspot et 8 sur le sourspot

Dair : coup balayant à la lance. Spike avec la pointe de la lance dans une zone précise. Pas mal de lag. Très grosse hitbox, un peu comme Ike nair, Mais en plus grand, Avec un spike. Le sour spot de la Lance ne spike pas en envoie vers le côté en semi spike.

Frame 16-20. Inflige 18 sur le sweetspot et 12 sur le sourspot.

Spéciales

Note : La plupart des coups spéciaux font disparaître l’arme active de Nataak qui réapparaît après / L’animation est la même, l’arme est juste différente.

**sL : Heal/Soin** : soigne 10% de vie à soi ou à un allié. Assez peu de lag mais startup assez long. (24 frames). Consomme une barre par défaut. Guérit de tous les effets de statut.

EX : Startup un peu plus long (32 frames) mais soigne 15%. Ne consomme pas de barre supplémentaire.

Super EX : Réalisé avec un demi cercle. Coûte barre et soigne 15 % à Nataak, et coûte une barre de plus par allié, leur soigannt eux aussi de 15%

**sM : Weapon morph/Changement d’arme**

Change la l’épée en lance et vice versa. Très rapide (10-20 frames au total), pour un jeu dynamique et des combos utilisant les deux armes.

EX : plus rapide, peut être utilisé pour cancel le endlag d'autres attaques et donne un bonus de 20% de dégâts pour les trois prochaines attaques. Bonus non cumulable. Ne coûte qu'une demi barre.

**sH+D : Energy Shield** : Invoque un bouclier devant, derrière, au dessus ou en dessous de lui. (devant par défaut) dépendant de la direction de l’input. Ce bouclier le protège des attaques, même dans les airs. Assez peu de Lag (voir Pit). Si le bouclier est touché par une hitbox pendant les 10 premières frames, il dégage une explosion avec peu de Kb scaling qui dégage de Nataak, lui permettant de gagner du temps, et inflige 4\*1+4 dégâts. L’explosion envoie toujours en diagonale haute, même si le bouclier est en dessous de lui.

Pas mal de lag. Frame 7. Le début du sort renvoie les projectiles pendant 10 frames. Si un projectile est renvoyé, le réflecteur est activé de nouveau pendant 10 frames sauf si Nataak l'annule.

15 frames ending lag.

Lancé dans les airs, le bouclier donne un petit élan vertical à Nataak, arrêtant sa chute.

**sD : Shield Charge** : se projette en avant en une lancée rapide, bouclier levé. Assez peu de startup (fox ou falco side B). Le bouclier est invincible sur le début, puis Nataak perce sa cible avec un coup de lance/épée, soit après que le joueur aie pressé une touche quelconque, soit après une certaine distance. Le bouclier a une hitboxe et peut combo dans l’arme principale.

Frame ~15

Si le bouton est maintenu, Nataak continue de courir vers l’avant, mais est soumis à la gravité et retombe s'il est en l'air.

La première hitbox (du bouclier) est moins forte que celle de l'épée/lance. Elle envoie vers le l'avant (un peu vers le haut), de même pour l’épée/la lance. Le Timing pour lequel l’attaque à l’épée/lance doit être réalisé varie avec le knockback et l’arme utilisée.

L’attaque à l’épée est plus large et ample et donc plus facile à toucher avec après le bouclier, alors que l’attaque à la lance est un estoc.

Le joueur peut sauter pendant la charge au bouclier pour annuler sa charge et conserver sa vitesse pour réaliser un combo.

S’il décide d’attaquer pendant la charge, il subira beaucoup de lag (similaire à une dash attack). L’attaque est assez peu safe on shield.

Le bouclier cross up.

Peut attaquer derrière soi également pendant la charge (cf MHW)

En l’air, l'attaque se comporte de la même manière. Peut être utilisé pour recover sur le côté.

L’attaque a Beaucoup de landing lag, donc si utilisé pour recover, elle sera assez unsafe.

**suD : Rising Blade :** s'élève dans les airs d'un coup d'épée ascendant. CF recovery des Swordfighters de Fire Emblem. animation : Coup ascendant retourné sauté.

Avec la lance, Lève le bouclier avant de frapper en estoc montant, lui donnant de l'invincibilité sur devant au début mais ralentissant l’attaque. L'attaque inflige 14,5 %.

**Qcb H+D : Riptide Strike :** une attaque qui fait reculer Nataak avant de revenir pour contre attaquer.

L'attaque a lieu frame 21-30.

L'attaque peut être cancel avec une esquive ou un airdash pour une (demi ?) barre de Mana supplémentaire à la frame 10, permettant de se retirer sans attaquer.

Si l'attaque évite une autre attaque, elle gagne un bonus de dégâts et de knockback.

Half circle backwards : H+D : EX : permet de cancel la recovery de n'importe quelle attaque, Iframes tôt au début (frame 5-7), l'attaque est également plus rapide (hitbox frame 13-16) (Cf MHW spirit counter ou shulk counter).

In peu moins de dégâts et de knockback que la version normale.

Si une attaque est esquivée, la contre attaque bénéficie d'une superarmure et des dégâts reviennent à la même puissance que la version normale (avec bonus d'esquive)

Le contre a la lance n'a pas de sweet spot, et ses dégâts sont plus faibles que celui à l'épée, mais la zone est plus grande.

**Super : Feeling Implosion :** combo à l’épée puis destruction métabolique. lui donne une armure qui augmente son poids et réduit les dégâts subis de 10%.

# Lydiana :

Archétype : Zoner / Berserker

Principe du personnage : zoner/berserker.

utilise une lance mais avec la portée similaire d’une épée.

**Mode Calme** : Très axé sur des projectiles. Lent au sol et dans les airs. Peut occasionner beaucoup de dégâts grâce à ses EX qui lui coûtent également de la vie. Inflige beaucoup de dégâts mais peut avoir des difficultés à tuer. (Peu de KB scaling, beaucoup de base knockback). Les attaques n’ont pas trop de lag et peuvent combo dans les projectiles mais ont trop de base Knockback pour combo entre elles.

**Mode Trauma** : Vitesse augmentée, portée des sorts réduite, davantage de killpower mais toutes les actions coûtent du mana à exécuter et la vie de Lydiana est drainée dans le temps. Les attaques normales sont plus rapides (moins de startup) et ont moins de lag. Le knockback est fortement dimonué à bas % et augmente beaucoup à haut % permettant de tuer.

Le but est de jongler entre les deux modes, construire de l’énergie en mode calme et ensuite répondre à l’adversaire en mode Trauma

Bouclier assez faible

Sept à Dix barres de Mana.

Bonne capacité de charge de Barres

Passif : **Bouclier électromagnétique**

Le bouclier subit 50% moins de dégâts des projectiles physiques mais consomme en mana les dégâts restants du projectile. Les Parades renvoient les projectiles physiques.

Passif : **Accumulateur**

Les attaques électriques subies remplissent la barre d'énergie.

Passif : **Dynamo** : Se déplacer remplit la barre de Mana. La régénération de la barre de mana est accrue. Actif en mode Calme seulement.

Normales

LLLL : Trois petits chocs électriques suivis d’une petite explosion.

F-M : Revers montant à la lance.

U-M : Agite sa main au dessus d’elle, provoquant de multiples explosions électriques

D-M : Un court choc électrique qui se propage dans le sol, envoyant vers le haut.

F-H : Lève les bras, magnétisant la cible devant elle, infligeant quelques décharges (5\*2) puis propulsant la cible devant elle avec un angle assez bas pour 8 dégâts supplémentaires

U-H : Provoque une petite onde de choc qui inflige 5\*2 dégâts avant de repousser l’adversaire pour 8 dégâts.

D-H : Fait circuler de l’électricité dans le sol devant et derrière elle, infligeant 5\*2 dégâts + 5.

Dash Attack : Trois chocs électriques, cf Zelda

N-a : CF Pikachu, multiples chocs électriques autour d’elle

F-a : Abat sa lance en tranche devant elle

U-a : Caresse l’air au dessus d’elle, infligeant plusieurs instances de dégâts, cf Ness uair

B-a : Choc électrique unique à deux mains derrière elle.

D-a : Fond vers le sol telle la foudre. Spike mais sacrifie probablement Lydiana dans le procédé.

Spéciales :

**Passif (mode spécial) : Antisociale** : les dégâts physiques bloqués infligent 0,5 % à l'adversaire pour chaque contact effectué

**Passif (Mode spécial)** : le bouclier subit 50% moins de dégâts des attaques physiques (à l’opposé de magiques), mais la barre de Mana prend des dégâts à la place.

**Passif (Mode Spécial) : Sous tension** : Les EX infligent 50% plus de dégâts et 10% plus de knockback sans effets secondaires particuliers sauf si précisé.

*Pas rigoureusement exact, mais une bonne explication pour le cas général.*

sL :

**Calme : Ligne de foudre :** créée un éclair unique entre elle et la cible. La portée est limitée. (15) L’attaque peut être chargée pour en augmenter les dégâts, au prix de quelques PV pour Lydiana. L’attaque a un auto target devant Lydiana (cf Palutena neutral B)

**Trauma : Décharge :** le sort est désormais un sort sur la durée qui occasionne des dégâts tant qu'il est maintenu, tout en diminuant la vie de Lydiana. Inflige un maximum de 30%. (1,25% par huitième de seconde pour l’adversaire, 1% pour Lydiana, puis une décharge normale pour 15% pour l'adversaire et 4 % pour Lydiana).

Haut sL :

Calme : lance plusieurs projectiles électriques qui avancent tout droit. (3% par projectile, 5 projectiles)

Trauma : Rien

sM :

**Calme : Claymore :** La foudre tombe du ciel après un léger délai. Lydiana peut viser en utilisant le Joystick. Par défaut, la foudre tombe sur elle/devant elle et rayonne autour d'elle (20). La foudre rend une demi barre d'énergie à Lydiana si elle tombe directement sur elle.

**Trauma : Lanterne** : rayonne d'énergie pendant une seconde, infligeant 1,75 % par huitième de seconde pendant une seconde (peut être maintenu) puis une explosion électrique qui inflige 20% de dégâts. Le Hitstun diminue après une seconde de maintiens pour permettre aux ennemis de fuir. Lydiana subit 1,5% de dégâts par huitième de seconde pendant la charge, qui monte ensuite à 1,75 après une seconde, puis l'explosion inflige 10 dégâts à Lydiana.

L’attaque a beaucoup de KB mais scale assez peu. Sufisamment pour tuer à haut %.

**sD : Flash**

Calme : Dash en avant. Lydiana est totalement invulnérable sur tout son trajet. Beaucoup de lag et sert essentiellement à se repositionner. Peut être légèrement orienté vers le haut et le bas. Très peu de startup lag (~10 frames) mais beaucoup de endlag (30+ frames)

Trauma : Lydiana occasionne des dégâts sur son trajet, au prix de quelques PV pour elle. Si elle touche quelqu’un, il est paralysé et le lag de l’attaque est diminué pour lui permettre de comboter. Le Startup lag est d’environ 15 frames et le endlag est d’environ 20 frames, mais la cible si touchée est en hitstun, permettant à Lydiana de suivre avec une attaque.

**UsH : Descente de foudre :**

Calme : Monte dans les airs puis s'écrase sur le terrain dans une explosion électrique. La distance horizontale parcourue est au choix du joueur. Beaucoup de Lag. etde startup lag, mais Invulnérabilité une fois que le sort est lancé jusqu’à l'atterrissage.

Trauma : L’attaque est beaucoup plus rapide à débuter et à terminer. L’explosion Électrique est plus grande, mais la portée horizontale et verticale est réduite.

**QCF sH+D : Snap** : Ne peut être lancé qu’après 50%. Lydiana craque et active le mode Trauma.

Toutes les attaques coûtent en EX le double de leurs dégâts initiaux, et Lydiana s’inflige 10% des dégâts potentiels infligés en pdv (c’est à dire que l‘attaque ne touche ou pas). Lydiana ne régénère plus de mana une fois le mode activé, sauf par le passif Accumulateur. Certaines attaques gagnent un bonus de dégâts moindre mais bénéficient d’une réduction de startup lag et de Endlag.

Toutes les attaques spéciales sauf Snap coûtent une demi barre. Si le joueur ne dispose pas d’une demi barre entière au lancement d’un sort, la barre est vidée et le sort est quand même effectué, mais Lydiana s’inflige 5% supplémentaires.

La vitesse au sol et en l’air est grandement améliorée, mais l’accélération aérienne est réduite. La vitesse de chute est augmentée.

Lydiana s’inflige également 2% par seconde.

L’effet se termine si relancé ou lorsque La barre EX est vide. Quitter Snap est long si lancé manuellement, mais rentrer en snap est plutôt rapide. Petite cutscene / Image ?

Le mana de Lydiana est drainé avec le temps, et le coût du drain augmente au fur et à mesure jusqu'à une barre par seconde depuis une barre en 5 secondes.

**Super : Cage protectrice** : Accumule de l’énergie puis envoie un rayon électrique puissant. S’entoure ensuite d’éclairs qui infligent des dégâts autour de lydiana (0.2 par 4 frames) pour un total maximal de 110 dégâts. Infliger des dégâts à Lydiana réduit d’autant la jauge de dégâts à infliger par Lydiana.

Calme : La jauge EX de Lydiana se remplit avec les dégâts infligés par l’attaque à un rythme réduit par 2. La cage a un rayon d’environ un mètre cinquante

Trauma : Le rayon a davantage de puissance. La portée de la cage est réduite de moitié en rayon et les dégâts augmentés de 50%.

La version de l'ultra dépend de l'état de Lydiana à l'instant T.

# Eris (Nom provisoire) Lanae ?

Archétype : Stage Control

Principe du personnage : Contrôle le terrain. Très mobile, ralenti les ennemis et accélère en imposant un malus sur le terrain. Plus à l’aise sur le sol, mais jeu aérien assez bon. Manque simplement de vitesse dans les airs.

Vitesse au sol moyenne, mais accélère grandement dans les flaques.

Peu de killmoves, assez peu de vitesse dans les airs et très peu d’accélération aérienne également.

Bonne régénération de Mana et réserve de Mana. (5-6 barres)

Normales

L-L-L

F-M

U-M

D-M

u-H : Geyser

D-H : Reflux

F-H : lève la main et effectue une explosion d'eau.

N-a

F-a

U-a

F-a

B-a

Grab : Saisis l’adversaire avec de l’eau et le plaque au sol, infligeant 10 dégâts et le plaçant dans une failed tech situation.

Spéciales

Passifs et spécificités :

**Flaques d’eau :** Les flaques d’eau sont des zones délimitées du terrain créées par Eris. Sur une flaque d’eau, la vitesse de déplacement des adversaires est réduite, tandis que celle de Eris est augmentée : Elle nage dans les flaques d’eau, réduisant sa hurtbox comme le dash de Inkling.

Les Flaques d'eau sont le coeur du gameplay de Eris.

**s-L : Bulle :** Tire un projectile aquatique qui répand de l’eau sur le sol. S’il touche un ennemi, il explose et répand davantage d’eau, infligeant 8 dégâts. Les flaques créées se superposent et ne se cumulent pas, et durent 20 secondes.

L’eau se répand en tombant sur le sol en dessous du point d’impact.

Maintenir le bouton pendant le startup détermine la force avec laquelle le projectile est envoyé et donc la distance parcourue. Le projectile est également orientable légèrement en haut et en bas.

EX : augmente largement la couverture de flaque d’eau. Coûte un total de 1 barre à lancer.

**s-M : Lame de fond :** Lance une vague d’eau qui avance sur le sol. La vague étend chaque flaque qu’elle rencontre et sa durée augmente en fonction des flaques rencontrées. Inflige 2 dégâts par 10 frames pour un minimum de 50 frames. Si le joueur appuie de nouveau sur la commande, la vague s‘écrase au sol, infligeant 10 dégâts supplémentaires mais s’arrêtant dans sa course et répandant une flaque d’eau autour du point d’impact. Chaque flaque rencontrée prolonge la durée de 10 frames.

Assez laggy.

Maintenir la touche charge le projectile, augmentant sa portée en augmentant sa durée.

Crée une flaque sur tout le trajet de l’attaque. La flaque créée par le passage reste seulement 5 secondes, tandis que celle créée par l'écrasement de la vague dure 20 secondes. La flaque à courte durée ne peut pas exploser mais permet à Eris d’accélérer.

Pousse beaucoup les boucliers, notamment si la vague s’écrase. Si la vague s’écrae sur une flaque, cette dernière explose, disparaissant du terrain, infligeant 12 dégâts et propulsant l’adversaire en l’air pour combo. La vague tombe en diagonale des plateformes et des bords du terrain.

EX : Les flaques explosent au contact de la tête de la vague pour 10 dégâts. Si un adversaire est piégé dans la vague, il reste dans la vague, signifiant qu’un adversaire peut subir les explosions de plusieurs flaques au cours d’un seul projectile.

Les flaques restent sur le terrain.

**QCF H+D : Explosion aquatique**

Consomme des barres et fait exploser toutes les flaques d’eau, infligeant 20 dégâts et propulsant les ennemis vers le haut. Retire les flaques d’eau. Inflige davantage de knockback et de dégâts aux cibles au sol que dans les airs, permettant ainsi aux adversaires de ne pas mourir en sautant s’ils réagissent. (Ou sweetspot près du sol et sourspot après)

Très peu de lag, permettant de combo à bas/moyen %.

Coûte une à deux barres dépendant de la surface concernée par les explosions.

Le Sweetspot est un killmove.

**QcB H+D : Syphon**

Consomme une barre.

Les flaques attirent les ennemis à elles avec des tentacules/un syphon, infligeant un max de 10 dégâts. Assez peu de lag et environ 20 frames de startup.

**s-D : Canal :** Se change en eau et dévale. Emporte tous les ennemis touchés avec elle, mais ne bat pas les boucliers. Vitesse améliorée dans les flaques d’eau. Permet de combo après. Invulnérable dans les flaques d’eau.

Si passe à travers une flaque d’eau, la flaque est étendue et sa durée est réinitialisée. De plus la durée de Canal est allongée, infligeant ainsi davantage de dégâts

Inflige des dégâts en fonction de la durée de l’attaque.

Soumis à la gravité. Superarmure pendant la durée de l’attaque. Vulnérable aux grabs.

Sauter annule l’attaque sans lag. Sinon, l’attaque est assez laggy et très unsafe on

Rester dans cette forme plus de 40 frames coûte du mana.

**s-D-D :** Forme Aquatique. Coûte une demi barre.

Se téléporte dans la flaque la plus proche. Si lancé dans une direction, téléporte dans la flaque la plus proche de la direction donnée (avec du tracking).

Portée limitée d’environ un demi stage. Peut être lancé dans les airs, mais dispose alors de beaucoup plus de lag.

Est lancé si s-D est lancé deux fois à moins de 10 frames d’écart.

**su-D :** Se propulse loin dans les airs, similairement à Inkling. Si lancé depuis une flaque, la flaque explose en geyser et l’attaque dispose de moins de lag. L’attaque peut être convertie en Forme aquatique en lançant le dit sort dans les 25-35 premières frames. Inflige des dégâts pendant la montée et lors de l'atterrissage, mais peu de knockback de manière générale.

OU

CF Carapuce, monte en chevauchant une vague.

# Alissa

Archétype : Combo Heavy, Glass Canon, Damage Dealer

Principe du perso : Joue avec le saignement et les DOT. Inflige énormément de dégâts.

Bon combos, potentiel extrêmement élevé de dégâts grâce à Lame Sanglante qui lui permet de faire de longs combos avec beaucoup de dégâts.

Assez peu de Killpower en général. Dégâts faibles par défaut mais grâce au knockback diminué et au fait que les dégâts montent très peu, les combos peuvent durer très longtemps et donc compenser. Les dégâts sont typiquement de l’ordre de 5-10 par attaques, allant au maximum jusqu’à 15 pour les attaques lourdes.

Bonne vitesse au sol, vitesse aerienne et accélération aerienne. Très légère, peut être autant ou plus que Kaatan. Un peu plus lente que Kaatan mais plus agile et moins de commitment.

<https://www.youtube.com/watch?v=9lnRVaJFVW4> pour ref

Utilise deux dagues. Evite les kicks mais effectue des mouvements aux pieds comme des prises ou des balayettes. Beaucoup de mouvements globaux qui impliquent tout le corps, par exemple un coup de genoux sera accompagné d’une saisie. Beaucoup de mobilité et d’agilité.

Utilise potentiellement sa longue chevelure pour grab ou comme option de mouvement.

Stats :

Bonne vitesse au sol, vitesse aérienne average/good, bonne accélération aérienne

Gain de Mana average, 5 barres de mana

Les esquives latérales qui esquivent une attaque ou traversent un ennemi peuvent cancel leur recovery après 16-20 frames total. Les esquives latérales, en plus de leur Iframes, abaissent la hurtbox de Alissa. Cependant une esquive latérale qui n’évite rien est très longue, environ 30 frames. Les esquives latérales sont des glissades tournoyantes au sol avec un profil très bas.

Passifs :

**Assassin** : Les attaques dans le dos infligent 15-20% dégâts supplémentaires sous la forme de saignement.

**Parades de l’ombre** : Une parade téléporte Alissa dans le dos de son adversaire et inflige 2 dégâts de saignement.

**Soif de sang/Prédatrice** : Vitesse augmentée si au moins une cible est sous l’effet de saignement. Knockback augmenté sur les cibles souffrant de saignement en mode Sobre.

Insaisissable : Le bouclier de Alissa réduit des dégâts de 30% et le knockback de 50%. Si elle est grab pendant que le bouclier est levé, elle réalise un contre grab. Alissa n'est pas considérée en hitstun mais en shield stun meme si elle est envoyée par l'attaque qu'elle bloque.

Normales :

L-L-L coup de dague, taillade double à la dague, puis coup de genoux (cf Android 18 Stand Heavy)

F-M : petit saut en avant réalisant une attaque vers l'arrière. Relativement puissant et cross up. Envoie les ennemis au sol assez loin, mais les ennemis en l'air vers le haut pour combo. Utile après D-M. Rebondit sur la cibles ? Peut être orienté pour toucher dans les airs (angle de genre 30 degrés). Pas un Kill move.

U-M : se propulse en Avant, jambes jointes, en effectuant un salto arrière et retombant sur ses pattes. Bon anti air. Rebondit sur la cible ?

D-M : Balayette envoyant la cible vers l’arrière, la forçant dans une situation de tech. / Utilise ses cheveux comme un fouet et vise les jambes, envoyant la cible vers le haut.

Grab : Saisis la cible avec ses cheveux et l’écrase au sol derrière elle, la faisant rebondir pas très haut pour combo. Inflige 5 dégâts +2 dégâts de Saignement. Pas mal de portée mais relativement lent (frame 9 ?)

F-H : double coup de dagues descendant, CF Falco de Ultimate. Frame 8 mais assez faible.

U-H : plante les dagues au dessus d'elle puis déchire sa cible en les écartant brutalement. Cf Greninja. Frame 8, relativement fort.

D-H : Un coup de dague simultané de chaque côté. Cf Greninja. Frame 7.

Les attaques lourdes de Alissa sont assez faibles pour des attaques lourdes et sont davantage comme des fortes medium supplémentaires. Tuent assez tard, vers 100 sur le bord au mieux.

N-a : tournoie sur place avec ses dagues. Peut servir à dragdown. Inflige au moins 3 instances de dégâts. Hitbox à définir (Tourne sur elle même ? Tourne en étoile ? quel axe de retation ?)

F-a : Divekick qui rebondit sur sa cible, la posant devant elle afin qu’elle puisse combo, l’envoyant vers l’avant et le haut. Ref 1:25

B-a : Agrippe la cible avec ses cheveux puis dive kick sur elle. Le divekick n’apparaît que si les cheveux touchent. Deux dégâts de saignement si touche avec la pointe des cheveux. Bas knockback initial, cf Inkling.

U-a : coup de pied en salto arrière. Il s'agit d'un coup de pied à impact direct et non d'un coup de pied latéral. Assez puissant. (cf Héro ?)

D-a : Salto avant, jambe tendue, écrasant la cible avec son talon/cheville (fc le film). Spike au tout début. Ref 1:40

Spéciales :

**Saignement :** Lorsqu’une attaque provoque saignement, les dégâts de l’attaque sont infligés de manière régulière chaque seconde sur 10 secondes. (Compte tenu de la facilité d'application du saignement, considérer réduire la durée)

+ Appliquer de nouveau le saignement convertit les dégâts restant du saignement précédent dans le saignement actuel. => diminue le DPS mais augmente les dégâts stockés à long terme, permettant de synchroniser avec Sacrifice.

**Sanguinaire :** Dans cet état, Alissa inflige 75% de ses dégâts sous forme de saignement. Le knockback scaling de toutes les attaques est réduit de 30%. Le knockback scaling des attaques lourdes est réduit de 50%. (A voir, sachant qu'avec la réduction de dégâts directs, les combos sont sans doute déjà plus facile à réaliser.)

**s-L : Lame sanglante :** Déclenche l’état Sanguinaire.

Lancer l’attaque à nouveau renvoie Alissa dans son état normal.

**QCF s-L : Ouvrir les veines :** Consomme une barre de EX. Inflige 20 dégâts de saignement + 5 dégâts. Frame 10 ou moins et peut être utilisé après n’importe quelle attaque normale en cancel le lag. Beaucoup de lag, même on hit, rendant impossible l’utilisation de l’attaque avec Sacrifice sanglant durant un même combo. Dans l’état sanguinaire, inflige 20% de dégâts supplémentaires.

**s-M : Sacrifice Sanglant :** Consomme tout le saignement de la cible et l’inflige en une instance de dégâts avec un bonus de 10-20%. L’attaque elle même inflige 15% de dégâts. Si la cible ne saigne pas, inflige 5 dégâts en saignement pour un total de 20 dégâts. Assez peu de knockback. Assez rapide pour être lançable en fin de combo. Frame 10.

EX : Le bonus appliqué aux dégâts potentiels de saignement passe à 20-25%. Si touche le dos de la cible, le bonus en augmenté de 20% à nouveau, pour un total de 40-45% de dégâts de saignement bonus.

**s-D : Pas de l’ombre :** Charge une “afterimage” qui se déplace selon les directions données par le joueur. Une fois le coup chargé, Alissa suit les directions données par l’attaque et donc l’image (cf Pacman). Si un adversaire est traversé par l’attaque, Alissa s’arrête dans son dos et lui inflige 10 dégâts. Maintenir la touche permet de traverser les ennemis sans s'arrêter.

*Offre beaucoup d’options acrobatiques de mobilité.*

A la fin de l’attaque, Alissa peut lancer une action quelconque pour reprendre le combat, sinon, elle est en lag pour 20-30 frames supplémentaires. Cela est valide même si lancé en l’air. L’attaque a sinon environ 10 frames de lag.

L’attaque est intangible face aux projectiles.

**su-D : Déchiquetage :** Se rue vers le haut, tailladant devant elle. Inflige un total de 12 dégâts au travers de multiples instances et applique 5% de saignement en plus. Assez pauvre recovery.

# Autres personnages clés :

Composition du Roster pour le moment

2 Heavy (Nataak et ???)

2.5 Combo (Kaatan et Alissa, et Lydiana)

2.5 Stage Control (Eris, Ignerith, ???)

1 Allrounder (Dakness)

Poppy, Montée sur Hammer : bonne mobilité, poids relativement lourd, dégâts relativement faibles, bon grab Avec dégâts de pommel (om nom nom)

Halia,

Kessiares/Wylvarin,

Akatsukikame ? ,

Sylph : Rushdown combo, davantage comme roy que comme Sheik

Eredem ?

Etinna : Bon all rounder, poing endormant, bonne résistance. Sa recovery pourrait être de construire un escalier ou un pilier en pierre qui l’élève ?

Nataak (Monster Hunter) : Haute capacité de dégâts, fragile, beaucoup de combo, utilise l’eau comme disjoint léger, peut infli

Cahier des Charges

Le jeu doit être rapide et fluide (60 fps)

Le jeu doit être dynamique (plus ou moins comme SSBU, pas comme SSBB ou Street Fighter)

Les personnages doivent pouvoir se déplacer rapidement

La première version du jeu devra contenir au moins trois personnages : Ignerith, Darkness, et Kaatan, un terrain, et un mode de combat. Idéalement, il faudrait introduire également un mode arcade avec des vagues d’ennemis et un boss (possiblement sur le même terrain). Trois ennemis différents (projectile, chevalier lent, et dps) et un boss (idéalement un gros boss)

Le terrain en question devra être modulable avec des plateformes

Le mode Arcade ne se joue pas comme smash mais comme un beat them all normal.

Le.jeu contiendra un buffer de quelques commandes d'une courte durée pour faciliter l'exécution d'attaques. Le buffer devra enregistrer la nature et l'ordre des commandes (c'est à dire que si un joueur presse QCF + H, le buffer devra enregistrer QCF, et pas juste F, cat qcf c'est bas Diagonale côté. Dans smash, presser saut attaque puis avant dans le buffer résulte en une attaque sautée vers l'avant alors que la nature de l'attaque est une attaque neutre sautée en avant)

Le jeu devra contenir une bande son ainsi que des sons pour les attaques et les choix de menu. Dans un premier temps on prendra des sons déjà existants, mais idéalement il faudra soit prendre des bruits libre de droits, soit les faire nous même.

Interface :

Un écran avec “push a button to start”

=> Play / options / Back /Quit

Options : Options sonores (son de la musique, des bruits, du jeu global)

Taille de l’écran ? Mode fenetré, fenêtré sans bord, plein écran ? (eviter l’adaptation moisie qui distord les proportions si possible)

Options de langue ? (dépend si on a la foi de faire le jeu en français et anglais lol)

Quit : demander confirmation

Play :

=> Arcade mode or fight mode et Guide

Arcade / Fight => Choose difficulty mode :

équilibré ou Réaliste (on se contentera d’équilibré pour le moment)

=> choix des personnages (avec des îcones)

=> Choix du terrain

Play !

Guide :

Icones des personnages, et guide du moveset avec seulement les spécificités du personnage.

Etats à définir pour les personnages :

En l’air

Au sol (Opposé de en l’air)

Free fall (après un suA) ?

En feu ou tout autre état de statut

Hitstun

Shield

Shield Stun

Grabbed (probablement la même chose que hit stun)

Invincible (La hitbox ne prend pas de dégâts)

Intangible (la hitbox disparaît)

Endlag

Pourcentages / HP courant

DI (Directional input)

Données nécessaires pour coder :

# Personnage

(HP)

Poids (pour équilibrer le knockback). Le poids n’influence pas normalement la hauteur de saut (ou alors on fait varier la hauteur de saut en fonction)

Gravité

Vitesse au sol

Vitesse en l’air

Accélération en l’air

Hauteur de saut

Hauteur de double saut

Nombre de doubles sauts

Hauteur de micro saut (un micro saut est fait en pressant rapidement la touche de saut)

Adhérence au sol (à quel point le perso glisse au sol lorsqu’il s’arrête)

Longueur d’esquive

Durée d’esquive

Début et fin d'esquive

Taille du bouclier (hurtbox)

Puissance du bouclier (durabilité)

Hurtbox

Dash : durée, vitesse, distance parcourue (Un dash correspond à l’instant initial avant d’entrer dans l’animation de course et est causé)

Défense (multiplicateur de dégats reçus, généralement à 1 pour l’essentiel des personnages, ou alors réducteur de dégâts fixes)

# Attaques

Hitbox (taille, direction)

Sweetspot, sourspot

Dégâts

Knockback initial (direction + quantité)

Knockback scaling (quantité)

Priorité pour trade

Multi Hit ?

Startup lag  
Durée d’activité de la hitbox

Changement de hurtbox (armure, intangibilité, invincibilité)

Endlag  
Cancelable ? ( le endlag de certaines attaques peut être cancel par un double saut, surtout les aeriennes, ou peut être pas un coup spécial pour combo)

Hitstun (base, scaling)

Shieldstun (base)

Projectiles :

Vitesse de déplacement

Gravité ou non ?

Matériel ou magique

Distance maximale de déplacement

Hitbox, dégâts

# Générales

Formule de knockback scaling = [(knockback initial) + (scaling\*(dégats de la cible + dégats de l’attaque))] \* (bonus quelconque) \* 1/poids \* (constante de multiplicateur de poids)

Formule de comportement aérien (accélération, chute, montée)

Formule de comportement au sol (accélération, turnaround…)

Moteur physique

Pause lors de coups conséquents et de coups finaux

Invincibilité et intangibilité vis à vis de différents types d’attaque (notablement faire une différence entre les attaques physiques et les projectiles)

Différence entre les attaques aériennes et les attaques au sol : Certaines attaques seront des anti airs immunisées aux attaques aeriennes

Les “Final Smash” ne sont pas des attaques surpuissantes Elles infligent beaucoup de dégâts et peuvent tuer à haut %. Elles ne couvrent pas tout le terrain, comme dans smash, et n’infligent pas plus de 40%. Elles sont rapides ou ont des propriétés spéciales les rendant avantageuses à lancer, par exemple dans un combo.

Les Final Smashes pourront être désactivés si l’équilibre ne peut pas être trouvé pour l’équilibrage du jeu.

Les Final Smashes ne devront pas couter trop cher. La barre entière st déraisonnable si l’effet sur le combat doit être proportionnel au coût du lancer. Trois barres ? Dépendant des persos ? Se charge si le joueur utilise des EX ?

Puissance genre Buster Wolf (Smash) ! Efficace et puissant

L’introduction des Final Smash a une petite cutscene qui ne se déclenche que lorsque le Final Smash touche : Cela permet de garder l’effet visuel sans interrompre le flot du jeu en lançant la cutscene au déclenchement du final Smash.

A la limite mettre une icone en haut sur le côté de l’écran en gros plan sur les yeux ou le visage pour montrer le déclenchement de l’attaque ? Pendant le startup de l’attaque ?

Base Movement Framedata :

|  |  |
| --- | --- |
| Nom | Valeur Unity |
| Runspeed | 6 |
| WalkSpeed |  |
| Airspeed | 3.5 |
| Jumpspeed | 7 |
| JumpHeight | 1.5 |
| ShortHopHeight |  |
| MaxFallSpeed | 4 |
| FastFallSpeed Augment | 60% |
| DownAcceleration | 13 |
| AirAcceleration |  |
| CrawlSpeed |  |
|  |  |