

L'Arène du Talion

1. Une page d'histoire
2. But et Synopsis
3. Note d'ambiance
4. Déroulement d'une partie
5. Options du jeu
6. Jeu online

Une page d'histoire

Naissance de l'univers

L'an zéro, création des dieux et de l'univers par on ne sait qui, pour on ne sait quoi. Cependant certains dieux ont le culot d'affirmer qu'ils se sont créés eux mêmes. On peut considérer ceux-ci comme d'incurables menteurs.

Après un milliard d'années de réflexion sur le rôle qu'avaient à jouer les dieux dans notre univers, une scission éclate au grand jour.

L'ère des confréries

La grande guerre

Trois confréries émergent de la scission : celles de la Loi, du Chaos et de la Balance. Durant cent milliards d'années ces trois confréries vont s'affronter sans merci et sans vergogne. Cette guerre fratricide et terrifiante, appelée guerre du Talion, plongera l'univers dans le feu et le sang. La terrible bataille d'Aargartha fut le point culminant de cette guerre et en marqua aussi la fin. L'onde de choc de cet affrontement rangé faillit anéantir l'univers tout entier et tuer tous les dieux sans exception...

Les arènes du Talion

Les quelques survivants de cet incroyable combat décidèrent de s'affronter dorénavant par agents interposés (c'était tout aussi intéressant et beaucoup moins dangereux).

Ainsi furent inventées les Arènes du Talion. Après avoir construit ces arènes, les dieux se mirent en quête de héros à travers l'univers dévasté. Au fil des années, chaque confrérie se confectionna une liste de races susceptibles de la représenter. Puis les dieux chargèrent leurs agents de confectionner des équipes à l'aide de ces listes.

Les Arènes du Talion ouvrirent ainsi leurs portes il y a près de 1000 ans. Notons ici que ce jeu est une grande réussite étant donné qu'à l'heure actuelle il marche très fort.

Bien entendu, depuis sa naissance, la mentalité du jeu a quelque peu évolué. En effet, si au commencement les héros s'affrontaient dans l'arène pour défendre uniquement les idées de la guerre du Talion, on peut affirmer aujourd'hui que c'est devenu un véritable divertissement sur fond d'idéologie.

But et synopsis du jeu

Le jeu est divisé en deux aspects intimement liés.

1. Le premier consiste dans la création et le management d'une équipe :

Vous êtes un agent des dieux. Vous devez donc en premier lieu choisir la confrérie ou le dieu élémentaire pour lequel vous allez vous battre.

Vos critères de choix pourront être idéologiques ou bien purement stratégiques. Vous êtes libre et vos états d'âme ne regardent que vous.

Votre but est simple, créer la meilleure équipe des arènes !

Ensuite, au cours d'une saison, vous aurez à modifier votre équipe en achetant et revendant des héros (combattants des arènes) afin que celle-ci soit toujours la plus compétitive possible.

Gagner un match apportera de la popularité à l'équipe victorieuse qui ainsi augmentera ses gains à l'issue de chaque nouveau match.

Le joueur devra à la fin de chaque match gérer des transferts et l'achat de nouveaux héros.

Le but avoué de toutes les équipes est de remporter les divers championnats d'une saison.

2. Le second est une simulation de combats stratégiques à l'intérieur d'une arène.

Dans une extraordinaire arène (représentation 2D de la structure atomique du diamant), composée de 78 hexagones, s'affrontent deux équipes de 10 héros.



La case à l'extrémité de chaque angle est appelée « base ». Les conditions pour remporter le match sont réunies :

- lorsqu'un membre de l'une des équipes encore en état de se battre est placé sur chacune des trois bases,
- lorsque l'équipe adverse compte moins de quatre joueurs valides sur le terrain,
- lorsque l'équipe adverse abandonne le match.

La partie stratégique du jeu consistera à développer au fil des tours (la phase stratégique se pratiquant tour par tour) une configuration d'attaque efficace à l'encontre de son adversaire (attaque par derrière, avec soutiens, etc...).

Au fil des matchs qui constitueront divers championnats, les héros qui survivront acquerront une plus grande force de combat et un meilleur déplacement.

Note d'ambiance

Les Arènes du Talion, présentent un monde de beauté et de violence. Les dieux ont créé ces espaces pour que d'autres qu'eux s'en prennent plein la gueule à leur place dans la querelle qui les oppose.

Querelle née, non pas de véritables divergences d'opinions, mais de l'ennui divin. Ne dérogeant pas aux lois psychosomatiques de Cornélius, les dieux dans leur immortalité se sont inventé des histoires pour ne pas succomber à un ennui mortel et infini.

Leur nature immortelle ayant fait d'eux des êtres asexués, ils n'entendent rien aux plaisirs de l'amour, c'est donc tout naturellement que, pour tromper l'ennui, ils se sont tournés vers les plaisirs de la guerre.

Les héros de l'Arène sont issus de races de fiers prédateurs. Si au lancement des arènes, les dieux étaient parvenus à les embrigader dans les utopies respectives de leurs confréries, il en va quelque peu différemment à l'heure actuelle.

Bien que le combat au nom d'une utopie reste toujours présent à l'esprit des héros, c'est de plus en plus la quête d'argent et de gloire qui les pousse à conquérir l'arène.

Ainsi petit à petit, les confréries deviennent des sortes de bandes rivales, plutôt que des représentations de l'inaccessible utopie des immortels.

La saison terminée pour son équipe, un agent des arènes part en prospection pour trouver de nouveaux héros sur les différentes planètes approuvées par sa confrérie.

Et lorsqu'il dégote un spécimen prometteur, il le convainc généralement sans difficulté, lui faisant miroiter une vie de violentes conquêtes et de gloire sous le regard admiratif des dieux ! D'autant que sur chacune de ces planètes s'est érigé depuis longtemps le culte des Arènes du Talion.

Présentation des 3 confréries majeures

La confrérie du Chaos

♦ **Idéologie** : Les dieux qui la constituent pensent que l'anarchie totale doit régner dans l'univers. Ils prônent le libre arbitre absolu.

● **Héros** : Ils aiment en général l'anarchie ou cultivent un côté sombre, ils se prennent pour des rebelles et affectionnent tout particulièrement la provocation.

En tant que combattants, ils sont considérés chacun à leur niveau comme assez forts malgré qu'ils louent leurs services à un prix souvent abordable.

La confrérie de la loi

♦ **Idéologie** : Les dieux qui la constituent pensent que l'ordre doit régner dans l'univers. Rien ne doit être laissé au hasard, tout doit être régenté et c'est à eux qu'il revient de fixer les règles et les limites.

● **Héros** : Leur tempérament est très fier et souvent dédaigneux, voir franchement antipathique à l'encontre des héros du chaos qui le leur rendent bien, ne manquant pas une occasion de les provoquer. Les héros de la loi se croient souvent investis par une mission divine, même s'ils n'en oublient pas pour autant leurs propres intérêts.

Ils sont considérés dans l'ensemble comme des combattants assez lents mais puissants, notamment à cause de leurs pouvoirs spéciaux.

La confrérie de la Balance

♦ **Idéologie** : Les dieux qui la constituent, viennent pour la plupart d'origines très différentes. D'anciens dieux de la Loi et du Chaos les rallient de temps à autre. La plupart d'entre eux sont des modérés en ce qui concerne les questions d'ordre et d'anarchie et certains n'ont tout simplement que faire de ces questions, d'autres encore pensent qu'ils sont les médiateurs obligatoires entre la Loi et le Chaos.

● **Héros** : Les histoires de gestion d'univers leur passent généralement bien au-dessus de la tête, car la seule chose qui les intéresse vraiment, c'est leur victoire dans l'arène. Ils sont férus de puissance et d'argent et n'hésitent pas à intégrer des équipes de la loi comme du chaos, s'ils estiment qu'elles leur permettront d'assouvir leurs rêves de gloire !

Ils sont considérés dans l'ensemble comme de bons combattants complets mais assez coûteux.

Traitement sonore

Il existera 3 ambiances musicales différentes présentant un thème pour chacune des trois confréries. Chacune des ambiances musicales présentera plusieurs variations afin qu'elles s'accordent pleinement sur la dramatique de l'action (mouvement décisif dans l'arène, engagement d'un combat, fin de partie..) qui sera en outre servie par l'ajout de bruitages simultanés (sons des impacts, cris des créatures, insultes, bruit du vent, craquement de branche, gain d'un combat) qui immergeront le joueur dans l'univers de l'arène.

Déroulement d'une partie de l'Arène du Talion

Dans l'Arène du Talion, le joueur prend la place d'un agent d'une des 3 confréries de dieux régissant l'univers ou encore (plus rare) d'un dieu élémentaire.

Cet agent aura comme but de mettre en place une équipe à la gloire de l'une de ces 3 confréries, et en tant que manager, de mener son équipe à la victoire pour remporter la coupe lors de chacune des 3 compétitions proposées.

Un petit film en images de synthèses dresse un portrait de chacune des 3 confréries.

A la suite de chacun de ces petits films, le joueur a accès aux fiches d'identité de chaque race de héros prête à s'enrôler à la gloire de la confrérie en question.



Chaque fiche d'identité fournit les informations suivantes :

Confrérie à laquelle adhère la race.

Nom générique de la race.

Niveau des représentants de cette race.

Explication de leur mouvement dans l'arène à l'aide d'une série de pictogrammes (cliquer dessus fait apparaître une fenêtre avec la simulation du déplacement dans l'arène).

Explication sommaire des points forts du héros.

Image de sa planète d'origine.

Image, en 3D précalculée, du héros en train d'exécuter des mouvements de combat.

Prix d'enrôlement du héros.

Ayant pris connaissance des capacités des héros des différentes races, le joueur peut constituer son équipe, un didacticiel (débrayable) lui présentant les règles et possibilités du jeu pas à pas.

Avant de se lancer dans sa première partie le joueur doit acquérir 13 héros qu'il choisira parmi les 32 races proposées.

Chaque joueur dispose à cet effet de la même somme d'argent de départ (cf : règles du jeu).

Une fois constituée, l'équipe peut prendre part, soit à un match amical, soit à un championnat, contre l'ordinateur (cf : règles du jeu).

Le premier match débute, les deux équipes ont pris position sur l'arène, alignant chacune leur 10 héros respectifs, dans l'un des angles du triangle (cf : règles du jeu).

En fonction du niveau et du déplacement spécifique des héros, chaque joueur devra tenter de mettre en place, tour après tour, une configuration d'attaque efficace débouchant sur une situation avantageuse (attaque par derrière, avec soutiens, etc...) afin d'éliminer les héros adverses.

Tout cela afin de conclure chaque match en se rendant maître des 3 bases du jeu, ou en faisant en sorte qu'il y ait moins de 4 héros adverses valides sur le terrain (cf : règles du jeu).

Exemple d'une situation de combat stratégique dans l'arène mettant en scène 5 héros :

.....
.....
.....

A la fin de chaque match, les héros rescapés augmentent leur expérience selon les actions méritoires qu'ils ont accomplies dans l'arène (cf : règles du jeu), et celle-ci, passés certains seuils, leur permet d'accéder à un niveau supérieur.

Chaque niveau acquis par un héros améliore ses capacités de combat ou de déplacement dans l'arène (cf : règles du jeu).

Ainsi, au fil des matchs disputés, les héros qui ne succombent pas deviennent plus puissants.

Pour résumer, le jeu de l'Arène du Talion propose un challenge passionnant basé sur une stratégie à 3 niveaux :

- A court terme - cette phase de stratégie se passe dans l'arène. Le joueur doit faire en sorte que les héros de son équipe se déploient intelligemment pour créer diverses situations de combat qui leurs seront propices et cela afin de s'emparer des 3 bases de l'arène.
- A moyen terme - cette phase de stratégie concerne des décisions tel que l'abandon d'un match (si l'équipe du joueur est en train de se faire décimer).
Ou encore la décision de ne pas exposer un héros ayant gagné beaucoup d'expérience durant le match, quitte à perdre le match, etc.
- A long terme - cette phase de stratégie concerne le management de l'équipe avec toutes ses implications (achat et vente de héros, suivi des héros clés, etc...).

Options du jeu

Les matchs pourront se jouer à 2 joueurs partageant le même ordinateur ou la même console, ou encore s'affrontant par câble série (avec 2 consoles ou ordinateurs jumelés).

Sauvegarde des parties

La possibilité de sauvegarder sera offerte au joueur, à tout moment durant la phase de management d'équipe, et lors de son tour de jeu pendant la phase de combat stratégique à l'intérieur de l'arène.

Différentes options : 1 joueur - 2 joueurs - 2 joueurs (2 machines) - jeu réseau

Ces 4 options permettront les sous options suivantes :

(le niveau de difficulté paramétrable n'est accessible que lorsque le joueur s'oppose à l'intelligence artificielle, tandis que le niveau de handicap n'est paramétrable que lorsque le joueur affronte un autre joueur)

Deux modes de jeu sont proposés :

Arène du Talion mode stratégie pure

.....
.....
.....

Arène du Talion mode stratégie avec management

.....
.....
.....

Le jeu online

Le site n'étant pas de mise avant 1 an et demi, la vitesse de débit moyen des accès internet des particuliers devrait être équivalente à celle d'une technologie comme l'ADSL.

Le jeu online permettra aux joueurs du monde entier de s'affronter dans les Arènes du Talion. Et pour pouvoir ainsi participer à cet affrontement planétaire, il suffira aux joueurs de se procurer la version offline du jeu et de se connecter au site.

Un mode championnat fonctionnera par tour avec élimination de l'équipe perdante à chaque tour.

Pour participer la première fois aux championnats ou à un match amical, les joueurs devront créer une nouvelle équipe sur le site (elle deviendra leur équipe pour le jeu online).

Chaque tour d'affrontement entre 2 équipes devra être joué au cours d'une semaine. A cet effet, à chaque nouveau tour, les deux protagonistes s'affrontant se fixeront un rendez-vous dans la semaine. Un protagoniste manquant son rendez vous, verra son équipe disqualifiée du championnat.

Des lots de valeurs diverses seront offerts aux finalistes et gagnants des championnats (ces lots devront être des lots en rapport avec le jeu : un éditeur de bannière, de nouvelles textures simulant de nouveaux accoutrements, petit programme permettant aux joueurs de personnaliser les commentaires formulés par leurs héros durant le jeu, nouvel archéros).

En marge de ces championnats, les joueurs pourront s'affronter en matchs amicaux (des héros seront alloués par les Arènes aux équipes souffrant d'une plus faible popularité, permettant ainsi à des équipes de différents niveaux de s'affronter).

Un espace sera aussi réservé au management où les joueurs pourront se vendre, s'acheter, voire s'échanger des héros, avec possibilité de surenchérir.

Chaque arène du réseau proposera en outre un chat et un forum pour que les joueurs puissent communiquer entre eux (défis, conseils, ou simplement envie de parler de jeux vidéos) tout à leur aise dans un espace convivial.