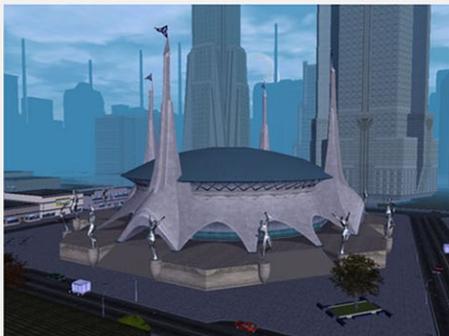


LA CHRONIQUE DE DOC...



Arènes: Petit combat entre amis?

Par Emie "Doc" Lardner
Journaliste sportif

GALAXY CITY – Le 27 AVRIL – Quand la Paragon City Building Commission m'a invité pour une avant-première concernant la mise en service imminente de l'Arène de Galaxy City, je ne me suis pas fait prier. La ville entière attendait impatientement cet événement – moi y compris. Cela fait 23 ans que je couvre les actualités sportives de New England, depuis le Golf Pro Putt-Putt jusqu'au Base-ball AAA en passant par la boxe poids lourd, mais des combats de superhéros? Eh bien, pour tout dire, ma curiosité professionnelle était piquée au vif. En plus, avec la descente en flèche de l'activité sportive à Paragon City depuis l'invasion Rikti (ces saletés de Rikti n'avaient rien trouvé de mieux que de faire exploser notre cher Atlas Memorial Stadium), l'idée d'héberger des compétitions entre héros me semblait un changement nécessaire et bienvenu dans une ville déprimée économiquement – sans compter que cela procurerait une excitante diversion pour une population encore marquée par les attaques.

Pour en revenir à notre sujet, mon email commençait à se remplir de questions : Comment cela va marcher ? Qu'en pense les héros ? Combien cela va-t-il coûter ? Et bien sûr, la plus importante : Comment y participer ?

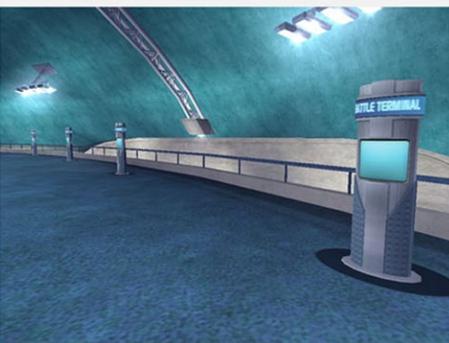
Les citoyens voulaient tout savoir. Les héros voulaient tout savoir. Le « Doc » voulait tout savoir.



L'Arène de Galaxy City – comme ses jumelles dans Talos Park et Peregrine Islands qui, grâce à l'ingéniosité d'une technologie encore classée top secret, sont reliées les unes aux autres – représente une impressionnante combinaison entre un mémorial héroïque stylisé, une cathédrale néo-classique et un Colisée Romain. Avec ses tours arborant des drapeaux flottant au vent, ses larges piliers moderne-gothique et ses statues héroïques positionnées tout autour, elle ne semble pas seulement faite pour des combats de gladiateurs modernes, mais elle fait plutôt l'effet d'une arène sacrée où des superhéros quasi-mythiques peuvent se ceindre l'abdomen, ajuster leur armure et foncer dans un duel contre les plus improbables des adversaires – les autres superhéros.

J'avais rejoint Victoria Liebling, la Directrice des Relations Presse de la Commission, devant la porte principale de l'Arène. Avant d'entrer dans le bâtiment, Ms Liebling avait touché un mur lisse en me disant, "Peu savent cela, mais les Arènes étaient en fait basées sur un concept imaginé par Rudolph Siefert dans les années 1950, et qui faisait partie de l'enchère infructueuse qui avait été faite par Paragon City pour héberger les Jeux Olympiques d'été de 1956."

Bien sûr, les Jeux Olympiques allèrent à Melbourne. Et Siefert ne vécut pas assez longtemps pour voir son magnifique concept prendre vie.



Une fois traversées les doubles portes, nous nous trouvâmes dans un vaste lobby richement marbré qui englobait le rez-de-chaussée. Les murs s'incurvaient subtilement, formant un dôme éclairé au dessus de nous. De larges escaliers menaient à ce que Ms Liebling appelait le « Cœur de l'Arène » – Les Terminaux de combat. Ces kiosques assistés par ordinateur étaient les entremetteurs de tous les événements.

Un simple clic sur l'écran du terminal, et nous voilà partis à la recherche du parfait match à joindre, créer ou observer.

Event Type	Creator	Players	Weight	Fee	Start Time	Status
Custom Duel	Mantis	2/2	1.5	0	Instant	Negotiating
Custom Team Battle	shadow dragon 4	8/8	Any	0	Instant	Negotiating
Custom Battle Royale	Piston	4/4	12.13	0	Instant	Scheduled
Rolling Fy Battle	System	2/4	0.11	0	ASAP	Scheduled
Custom Duel	TalFusion	2/2	Any	0	Instant	Negotiating
Custom Battle Royale	Dark Frost	3/3	22.36	0	Instant	Negotiating
Type: Heavy Tournament	System	1/32	47.50	0	04:20:12:00 AM	Scheduled
Custom Team Duel	Deryk Buck	10/10	Any	0	Instant	Negotiating
Heavy Battle Royale	System	4/4	41.46	0	04:20:12:00 AM	Scheduled
Custom Duel	Arena Inferno	2/2	Any	0	Instant	Negotiating
Rolling Feather Battle	System	0/16	14.31	0	ASAP	Scheduled
Custom Team Duel	Power Pro	4/4	Any	0	Instant	Negotiating
Custom Battle Royale	Colony2	2/2	22.36	0	Instant	Negotiating
Rolling Fire Battle	System	2/4	1.3	0	ASAP	Scheduled
Crew Tournament	System	2/32	28.40	0	04:20:12:00 AM	Scheduled
Custom Team Duel	Tom Binkley	8/8	33.36	0	Instant	Negotiating

Quand je plaisantai sur le fait que le système semblait un peu compliqué pour quelqu'un comme moi, elle secoua simplement la tête. "Pas vraiment," dit-elle. "C'est même d'une simplicité enfantine". Elle pointa la première colonne : Type d'événement.

D'après Ms Liebling, "Les événements sont divisés en plusieurs catégories :

Duel : Un match un contre un, héros contre héros. Ces duels n'affectent pas le classement PvP (JcJ) des participants.

Duel en équipes : Plusieurs héros se battent contre une autre équipe formée du même nombre de membres.

Bataille royale : Plusieurs héros se font face, et c'est chacun pour soi.

Bataille royale en équipes : Plusieurs équipes combattent pour la suprématie.

SUPER : Un événement réservé au groupe, dans lequel chaque équipe se doit d'avoir exactement un Blaster, un Contrôleur, un Défenseur, un Ravageur et un Tank.

Rumble super-groupe : Un événement de grande envergure dans lequel la totalité des membres d'un super-groupe fait face à un autre super-groupe, dans un match impliquant un maximum de 75 contre 75.

Ms Liebling continua. "Il y a aussi différents Tournois qui sont ouverts en permanence. Chacun d'eux a un prix d'entrée (en influence)". Elle toucha la colonne : Frais. "Mais les gagnants remportent des récompenses basées sur la somme totale des frais collectés."

"Tout le monde peut héberger une partie ?" je demandai, en pointant la colonne Créateur.

"Effectivement", Ms Liebling répondit. "En fait, le créateur d'une partie est celui qui définit le type, la catégorie, et les règles". Ces règles de base incluent :

Démarrage tactique : Tous les joueurs commencent le match avec 0 Endurance et aucun pouvoirs actifs.

Récupération max : Tous les joueurs bénéficient d'un énorme bonus de Récupération d'Endurance, donnant presque l'Endurance infinie. Les événements utilisant cette règle n'affecteront pas le classement PvP.

Aucun pouvoir de furtivité : Les pouvoirs de furtivité n'empêchent plus de cibler les personnages, mais les rend juste difficile à repérer.

Aucun pouvoir auxiliaire : Les pouvoirs auxiliaires sont désactivés.

Aucun pouvoir de déplacement : Saut et Vitesse sont limités, et Vol et Téléportation sont désactivés. Cependant, les héros gardent les bonus attachés à ces pouvoirs, comme le bonus de Défense de Lévitation.

Pas d'observateur : Les joueurs extérieurs sont incapables d'observer le match.

Je lui dis que certaines de ces règles me paraissaient un peu handicapantes. Ms Liebling fut d'accord. "Ainsi, les héros peuvent créer des matchs équilibrés. Certains pouvoirs fonctionneront différemment des situations de combat de la vraie vie. Suivant ces règles de base, certains pouvoirs peuvent ne pas marcher du tout. Tout dépend de la façon dont les héros veulent jouer par rapport à leur équipe."

En tant que vieux fan boxe, c'est la colonne Catégorie qui m'intéressait. Ms Liebling avoua que le système était effectivement inspiré de celui utilisé en boxe.

"Il y a dix catégories qui correspondent à tous les Niveaux de Sécurité disponibles. Un superhéros peut jouer dans n'importe quel événement s'il est plus bas ou équivalent à sa catégorie. Si le superhéros joue dans une catégorie plus basse, il sera « mentorisé » à la classe la plus haute de cette nouvelle catégorie (ce qui fait perdre certains pouvoirs et réduit l'efficacité des améliorations le temps du match)."

- Niveau de Sécurité 1 à 5 : **Poids mouche**
- Niveau de Sécurité 6 à 11 : **Poids super-mouche**
- Niveau de Sécurité 12 à 13 : **Poids coq**
- Niveau de Sécurité 14 à 21 : **Poids plume**
- Niveau de Sécurité 22 à 26 : **Poids léger**
- Niveau de Sécurité 27 à 31 : **Poids moyen**
- Niveau de Sécurité 32 à 37 : **Poids super-moyen**
- Niveau de Sécurité 38 à 40 : **Poids mi-lourd**
- Niveau de Sécurité 41 à 46 : **Poids lourd**
- Niveau de Sécurité 47 à 50 : **Poids super-lourd**

Nous attendons des superhéros qu'ils se battent pour atteindre le haut du Classement Arène. Ce classement donne aux superhéros une estimation de la compétence potentielle d'un adversaire en un coup d'œil.

J'en profitai pour dire à Ms Liebling qu'un système similaire était utilisé pour les échecs. (Récemment, j'avais couvert un bon nombre de tournois d'échecs).

Ms Liebling hochla la tête. "C'est similaire aux échecs. Chaque superhéros a un numéro, plus il est élevé, plus le combattant est bon. Quand un superhéros triomphe d'un adversaire avec un classement plus haut, le sien augmente de façon conséquente. Si le superhéros triomphe d'un adversaire classé plus bas, il ne voit pas une grande amélioration dans son propre classement. Le gain dépend de la différence entre les classements des superhéros. De façon similaire, si le superhéros est battu par quelqu'un avec un classement plus bas, il perd plus de points que si il avait été battu par quelqu'un avec un meilleur classement."

Tout cela semblait être un système élégant pour n'importe quel gladiateur en herbe. Pour tous les superhéros qui cherchaient un peu d'action rapide, ils ne pouvaient pas mieux tomber grâce à ce système simple et rapide d'utilisation. Maintenant que j'avais expérimenté ce que l'Arène avait à offrir, j'étais impatient de couvrir mes premiers matchs.

Alors, qu'est ce qu'en pense le « Doc » ? Cela paraît attractif pour les fans de sport et les superhéros qui veulent essayer leur talent dans ce que Paragon City a à offrir de mieux. Je réservai d'avance un siège aux premières loges lorsque l'Arène ouvri enfin ses portes !